

# ИГРОМАНИЯ

ЖУРНАЛ ДЛЯ НЕУТОМЛЯЕМЫХ ИГРОВЫХ ТИМЕРОВ

№ 7(46) 2001

РУКОВОДСТВА  
И ПРОХОЖДЕНИЯ

Tropico

Myst III: Exile

X-COM Enforcer

JA2.5: Цена свободы

Planeshift

## ИГРОВОЙ КИНЕМАТОГРАФ

БОЛЬШИЕ игры В БОЛЬШОМ кино

## Обзор E3 2000

Что **НОВОГО** день  
грядущий **НАМ** готовит?

## Шина — королева

компьютерных  
**ДЖУНГЛЕЙ**,  
или причем здесь  
**АВТОБУС?**

## КОСТЫЛИ ДЛЯ COUNTER-STRIKE

Все, что вы **НЕ** хотели знать о читках

**15**  
вердикт

**16**  
в разработке

МАКСИМУМ ОТ  
**WAX  
MAX**  
МАКСИМУМА

## Операционный стол для "СЕРЬЕЗНОГО СММ"

ISSN 1560-2583



9 771560 258002 >

WWW.IGROMANIA.RU  
№ 1



# компьютеры **K-SYSTEMS® Irbis®** на базе процессора Intel® Pentium® 4



для серьезной работы  
и не только...



## **К-СИСТЕМС®**

Корпус MidiTower ATX, 300 Вт  
Системная плата Intel® D850GB  
Процессор Intel® Pentium® 4 1.4 ГГц  
ОЗУ 128 МБ RDRAM  
HDD 20 ГБ UATA/100, 7200 rpm  
CD-ROM 52X или DVD 12X  
Звуковая плата Sound Blaster Live!

**Сертификат качества  
разработки, проектирования  
и производства ISO-9001.  
Вся продукция К-Системс  
сертифицирована.**

*Предприятиям и организациям:*

**Москва** (095) 495-1167,  
**С.-Петербург** (812) 327-6556,  
**Оренбург** (3532) 776-011,  
**Астрахань** (8512) 390-553,  
**Курган** (35222) 34-633,  
**Сыктывкар** (8212) 445-794

[sales@k-systems.ru](mailto:sales@k-systems.ru)  
<http://www.k-systems.ru>

*Розничные магазины:*

**Москва**  
Гусятников пер., д. 2,  
(095) 208-4554, 208-4724,  
Проспект мира, д. 36,  
(095) 280-2800, 280-7159

**Санкт-Петербург**  
ул. Маяковского, д. 24,  
(812) 327-6556, 279-1909

**Продажа техники в кредит.**

Intel, Intel Inside и Pentium - зарегистрированные товарные знаки Intel Corporation



# ИГРОМАНИЯ

**Приветствую!** Как мы с вами и предполагали, вместе с наступлением лета удельный вес игровых новинок на душу населения резко упал, и каждая игра, добирающаяся до прилавков, может считать себя героем, не побоявшимся бросить вызов превратностям судьбы и всеобщему мнению остальных издателей и разработчиков, забросивших свои дела в пыльный ящик и приготовившихся сушить пятки на солнышке. Однако не одними лишь новыми играми жив человек, особенно если он, как утверждает на обложке журнала, "настоящий геймер" (это я специально напоминаю для тех, кто не смог прочесть наш девиз, скрывшийся за фигурой наездника...). В вашем распоряжении остается, например, "Игровая зона", способная продлить жизнь любимым вами играм. И многое, многое другое.

А еще — сейчас самое время начать готовиться к тому, что ожидает всех нас в близлежащем будущем. Именно такой целью задалась наша редакционная команда, подготовив для вас обзор всем и всемирно известной выставки E3 2001, состоявшейся, как обычно, на исходе весны. Смотрите специальное расширение "Новостного меридиана".

Я всегда говорил, что журнал подобен живому организму, видоизменяющемуся в соответствии с тем, что происходит вокруг. И сейчас настал лишний повод в этом убедиться. Сокращение статей в разделах чисто игровой направленности мгновенно привело к появлению серии интереснейших материалов в "Территории разлома". Наравне с продолжениями сборника east-egg и статьи о том, как происходит таинство локализации, вы сможете прочесть скандальный материал о Counter-Strike (подготовленный в сотрудничестве с наиболее авторитетным сайтом по C-S в России), рассуждение "Место для наблюдателя", обзор тестовых программ и разбор прошлого, настоящего и будущего в разрезе взаимопроникновения кинематографа и компьютерных игр.

Следуя вашим просьбам повторить уже почти годовой давности статью "Разумный компьютер за разумные деньги", мы вместе с Федором Федоровичем решили, не мудрствуя лукаво, создать подрубрику с аналогичным названием. Правда, по дизайну подрубрика пока подрубрикой не

выглядит, но, можете поверить, таковой является. Будет публиковаться из номера в номер. Более того, в ближайших номерах мы собираемся немного развить "Железный цех" для более адекватного отражения происходящего в областях игрового и околоигрового железа. В связи с этим Федор Федорович, в широких кругах известный как Дядя Федор, обращается к вам с просьбой присылать (fegor@igromania.ru + обычная почта) любые идеи и предложения, у вас возникающие. Это поможет ему и всем нам в работе.

В предыдущем номере стартовал масштабнейший конкурс на создание карт для Counter-Strike. Он продолжается, начинают приходить первые народные творения, и, скажу совершенно откровенно, они радуют. А тем временем мы уже начинаем следующий конкурс — для компьютерных художников, дизайнеров и просто для всех тех, кто любит игры и в ладу с графическими программными пакетами. Конкурс называется "Wallpaper-Штурм", и суть его вполне ясна из названия. Выскажу смелую надежду, что сделанные вами произведения десктопного искусства окажутся ничуть не хуже, а то и лучше, чем всякие официальные игровые обои. Как говорится, спешите участвовать!

Последнее, о чем я не имею права не сказать, это монументальные, тектонически-гигантские и прямо-таки устрашающие размеры "Почты". Обусловлено это, как водится, более чем элементарными причинами: Катя и Геймер обратились к накопившимся письмам о погружении в виртуальную реальность, о компьютерном разуме и ином подобном. Впервые за последние полгода я увидел непоседливого и шумливого Геймера, наострившего любимую трубку, ушедшего от всех на дальний конец коридора, который начинается за офисом (кто играл de\_mania, знает), и надолго погрузившегося в раздумья. "Почта" получилась крайне непростая и совершенно нестандартная. Для тех, кому "думать не вредно", возможно, именно она станет наиболее интересным и важным материалом номера. А возможно, что и нет. Как обычно, ваше мнение за вами.

Живите летом и не забывайте про компьютерные игры. Не ограничивайте себя в том, что вам нравится. **Удачи!**

**Денис Давыдов**  
editor@igromania.ru

## ИЗДАТЕЛЬ

ООО «Игромания-М»  
Генеральный директор  
Александр Парчук (parchuk@igromania.ru)  
Зам. ген. директора  
Евгений Исупов (isupoff@igromania.ru)

## РЕДАКЦИЯ

Главный редактор  
Денис Давыдов (editor@igromania.ru)  
Зам. главного редактора  
Святослав Торик (torick@igromania.ru)  
Редакторы  
Олег Полянский (rod@igromania.ru)  
Алексей Кравчун (operKOT@igromania.ru)  
Федор Усаков (fedor@igromania.ru)  
Арт-директор  
Роман Несмелов (romis@igromania.ru)  
Дизайн и верстка  
Илья Галиев (jb@igromania.ru)  
Программист  
сайта и компакт-диска  
Денис Валеев (dionis@igromania.ru)  
Верстка сайта и компакт-диска  
Денис Селиверстов (postmaster@maoism.ru)  
Вспомогательный состав  
Дмитрий Бурковский (dmitri@igromania.ru)  
Вредоносный состав  
Геймер (gamer.sobaka.igromania.ru)  
Вдохновляющий состав  
Катя Синичкина (kat@igromania.ru)  
Корректоры  
Людмила Катаева (luda@obninsk.com)  
Изабелла Шахова (burivuh@igromania.ru)

## СЛУЖБА РАСПРОСТРАНЕНИЯ

Константин Есин (sales@igromania.ru)  
(podpiska@igromania.ru)  
Серьян Смакаев  
Алексей Подгорецкий, Михаил Рязанов

## СЛУЖБА РЕКЛАМЫ И МАРКЕТИНГА

Юлия Однакова (odnakova@igromania.ru)  
Дарья Новоторцева (danja@igromania.ru)  
тел./факс 975-7409, тел. 975-7410  
reclama@igromania.ru

## ПРОИЗВОДСТВЕННЫЙ ОТДЕЛ

Наталья Козлова

## ОБРАТНАЯ СВЯЗЬ

109559, г. Москва, Тихорецкий б-р, д. 1, оф. 465.  
Тел. (095) 975-7409, 975-7410  
e-mail: editor@igromania.ru  
сайт: www.igromania.ru

Антивирусная поддержка предоставлена  
ЗАО «Лаборатория Касперского».

При цитировании или ином использовании материалов, опубликованных в настоящем издании, ссылка на «Игроманию» строго обязательна. Полное или частичное воспроизведение материалов издания допускается только с письменного разрешения редакции. Редакция не несет ответственности за содержание рекламных объявлений. Все упомянутые товарные знаки принадлежат их законным владельцам. Мнение авторов может не совпадать с мнением редакции.

Журнал зарегистрирован Государственным комитетом РФ по печати. Свидетельство о регистрации №016630 от 18 февраля 1998 г.

Цена свободная.  
Отпечатано в ОАО ПО «Пресса-1».  
Заказ №1496. © «Игромания», 1998-2001.  
Тираж 34700.

В связи с постоянно происходящими изменениями и расширениями "Игромании" всегда требуются талантливые авторы (особенно со знаниями 3D редакторов, геймхакинга, И-нет технологий и т.д.). Обращаться на editor@igromania.ru.



**НОВОСТНОЙ МЕРИДИАН****04-14**

Игры	04
Индустрия	06
Россия	06
Интересности	08
Даты выхода игр	09
Е3 2001. Почти все, что вы хотели знать о Е3 2001, но как-то недосуг было...	09

**CD-МАНИЯ****16-25**

Вступление к "CD-Мании"	16
Руководства и прохождения	16
ИГРОВАЯ ЗОНА	16
Демоблок	22
По журналу	24
Всякое разное	25

**R&S: В РАЗРАБОТКЕ****26-44****Краткие статьи****26-30**

Age of Mythology, Bacteria, Broken Sword 3: The Sleeping Dragon	26
Leadfoot, Paris-Dakar Rally	27
Star Trek: Deep Space Nine — Dominion Wars	28
World War II: Black Gold, Zeus Expansion: Poseidon, Zoo Tycoon	29
SubCommand	30

**В разработке****30-44**

Torn	30
Republic: The Revolution	34
Soldier of Fortune 2	36
Mafia: the City of Lost Heaven	38
Unreal 2	40
Mechcommander 2: The Mechwarrior Game of Tactical Command	43

**R&S: ВЕРДИКТ****46-57****Рецензии на основе демо-версий****46-47**

The Mystery of The Druids, StarTopia, Gilbert Goodmate	46
Leadfoot, Speedboat Attack, Rails Across America	47

**Вердикт****48-55**

Tropico	48
Myst 3: Exile	51
Fly! II	54

**Краткие обзоры****56-57**

CIA Operative, Jetboat Superchamps, Eurofighter Typhoon	56
eRacer, Perl Harbor: Defend The Fleet, Perl Harbor: Zero Hour	57

**ТЕРРИТОРИЯ РАЗЛОМА****58-79**

Весь компьютер — в числах	58
Дело времени. Большие игры в большом кино	62
Место наблюдателя	66
Easter Eggs. Выпуск 2	68
Локализация глазами локализаторов.	
Часть II: Как оно происходит на самом деле	72
Костыли для "Каунтера". Все, что вы не хотели знать о читках	75

**ВСКРЫТИЕ****80-81**

Серьезный Сэм — на операционном столе	80
---------------------------------------	----

**DEATHMATCH****82-88**

Новости Deathmatch	82
Quake III: Arena	82
Unreal Tournament	82
Counter-Strike	84
Клубные новости	87
Сводка «Компьютерные клубы Москвы»	88

**ЖЕЛЕЗНЫЙ ЦЕХ****90-97**

Железные новости	90
Шина — королева компьютерных джунглей, или причем здесь автобус?	92

**АЛФАВИТНЫЙ СПИСОК  
ИГР В НОМЕРЕ**

A.I.	04
A.I. Puzzler	04
Age of Mythology	26
Age of Wonders II:	
The Wizard's Throne	12
Aliens versus Predator 2	14
American Conquest	04
Bacteria	26
Baldur's Gate 2:	
Shadows of Amn	16, 157
Baldur's Gate 3	05
Black & White	21, 68
Black and White	16
Blade of Darkness 2	04
Broken Sword 3: The Sleeping Dragon	26
CIA Operative	56
Civilization III	10
Counter-Strike	16, 21, 22, 24, 75, 84, 121, 139
Counter-Strike: Condition Zero	06
Desperados:	
Wanted Dead or Alive	21, 24, 122, 123
Deus Ex 2	05
Die Hard: Nakatomi Plaza	04
DOOM	21
DOOM 2	21
Duke Nukem Forever	10
E-Racer	24
eRacer	57, 122
Eurofighter Typhoon	56
Evil Dead: Hail To The King	22
Fallout 3	04
Fallout Tactics: Brotherhood of Steel	17
Fly! II	54
Freedom Force	12
Full Throttle	71
Gilbert Goodmate	22, 46
Global Operations	13
Golf Tycoon	22
Ground Control	17
Half-Life	17
Half-Life: Opposing Force	69
Heavy Metal F.A.K.K.2	69
Heroes of Might & Magic 4	05
Heroes of Might & Magic III	18, 21
Hired Team Trial	18
Icewind Dale	18
Jagged Alliance 2.5:	
Цена Свободы	16, 21
Jedi Outcast: Jedi Knight II	12
Jetboat Superchamps	56
Kingdom Under Fire	18
Kohan: Immortal Sovereigns	22
Leadfoot	22, 27, 47
Les Visiteurs	123
Mafia: La Cosa Nostra	10
Mafia: The City of Lost Heaven	38
Majestic	13
Mankind	104
Master of Orion III	13
Max Payne	10
MDK2	70
Mechcommander 2:	
The Mechwarrior Game of Tactical Command	43
MechWarrior 4: Vengeance	18, 22
Medal of Honor: Allied Assault	12
Men in Black 2	05
Microsoft Flight Simulator 98/2000	18
Midgard	05
Myst 3: Exile	16, 22, 51
Myth III: The Wolf Age	12
Neverwinter Nights	14
No One Lives Forever	22, 70
Oil Tycoon	24, 122, 123
Outcast	21



Paris-Dakar Rally	27
Perl Harbor: Defend The Fleet	57
Perl Harbor: Zero Hour	57
Planescape Torment	21
Project Eden	14
Quake III: Arena	20, 24, 82
Rails Across America	22, 47
RealMYST 3D	70
Red Alert II	20
Republic: The Revolution	14, 34
Return to Castle Wolfenstein	09
Rollcage	21
Rollercoaster Tycoon	20
Rune ("Рунa")	20
Sacrifice	20, 22
Serious Sam	20, 70, 80
Sigma:	
The Adventures of Rex Chance	13
SimCity 3000	20
Sims Online	13
SimsVille	13
Soldier of Fortune II: Double Helix	10, 36
Speedboat Attack	22, 47
Star Trek:	
Deep Space Nine —	
Dominion Wars	28
Star Trek: Dominion Wars	08
Star Wars Galaxies	04
StarCraft	20, 21, 22
StarCraft: Brood Wars	22
StarTopia	46
SubCommand	30
Supercar Street Challenge	10
The Elder Scrolls III: Morrowind	14
The Mystery of The Druids	22, 46
The Sims	20
Thief 3	05
Tolkien Online RPG	06
Torn	30
Traffic Giant	21
Tribes II	21
Tropico	16, 22, 24, 48, 116, 122, 123
Ultima Online	06
Ultimate Blade of Darkness	04
Unreal	118
Unreal 2	12, 40
Unreal Tournament	21, 24, 82
Venom	06
WarCraft 2 Battle.net Edition	22
Warcraft III: Reign of Chaos	13
World War II: BLACK GOLD	29
Worms Armageddon	21
Worms II	21
Worms World Party	21
X-Com Enforcer	16
X-Com: Alliance	08
Z2 Steel Soldiers	158
Zeus Expansion: Poseidon	29
Zoo Tycoon	13, 29
"Заклятие"	08
"Код доступа: РАЙ"	08
"Орда: Цитадель Тамерлана"	08
"Петька и ВИЧ 3"	08
"Талисман"	08

#### Внекомпьютерные игры

AD&D 3Ed	25, 131
Apocalypse	126
Battletech	124
Forgotten Realms	126
GURPS	124, 125
Magic: The Gathering	125, 126
Munchkin	124
Poketulhu	125
RUNE	126
Traveller	124
Twilight Imperium: Armada	124
Warhammer	124

Разумный компьютер за разумные деньги	96
---------------------------------------	----

#### ГОРЯЧАЯ ЛИНИЯ 98-99

Правим Refresh Rate, включаем Ultra DMA, меняем ядро W2K	98
--	----

#### ИНТЕРНЕТ 100-108

Новости Интернета	100
Не Аськой единой. Программы для обмена сообщениями в онлайне	102
Человечество "на линии". Mankind	104
Интересное в Сети. Фэнтези в Интернете	106
Игровые ссылки	107

#### АНТИХАКЕР 110-111

Unetase спешит на помощь. Восстановление потерянных данных	110
--	-----

#### САМОПАЛ 112-114

Нотная грамота игродела. Музыка в играх	112
---	-----

#### МАТРИЦА 116-117

Tropico	116
---------	-----

#### МАТРИЦА ПЛЮС 118-122

«Нереальное» редактирование.	
Unreal Editor 2.0 — Урок третий	118
Террор каунтеру — не товарищ!	
Worldcraft FAQ 2: Counter-Strike	121

#### КОДЕКС 122-123

Стандартные коды	122
Шестнадцатиричные коды	123
Игровые ресурсы	123

#### ВНЕ КОМПЬЮТЕРА 124-133

За истекший месяц. Новости внекомпьютерных игр	124
Апocalypse. Апокалиптический удар	126
Третья редакция против AD&D: Полугодовой опыт	131

#### МОЗГОВОЙ ШТУРМ 134-143

Конкурс "Пять турнирных задач"	134
Тест №11: Игры в лицах	136
Wallpaper-Штурм	137
Кроссворд №07	138
Скринтурс №07	139
Конкурс по картам для Counter-Strike.	
Часто задаваемые вопросы и ответы	139
Подведение итогов за №05/2001	141
Участие в конкурсах	143

#### ПОЧТА «МАНИИ» 144-153

"Думаю (хоть и вредно)" (с)	144
-----------------------------	-----

#### ЮМОР 154, 156

Вредные компьютерные советы.	
Посвящаются Григорию Остеру	154
Старкрафтизмы	155

#### ПОСТЕР 157-158

Baldur's Gate 2: Shadows of Amn	157
Z2: Steel Soldiers	158

#### ПОДПИСКА 159-160

#### РЕКЛАМА В НОМЕРЕ

"1С" — 11, 15, 19, 23, 31, 89, 155
"Ark System" — 143
"DataForce" — 109
"Rinet" — 107
"Русский Экспресс" — 115
"Руссобит-М" — 45
"Саргона" — 25
"СофтКлуб" — 07
"К-Системс" — вторая страница обложки
"Бука" — четвертая страница обложки





# Игры

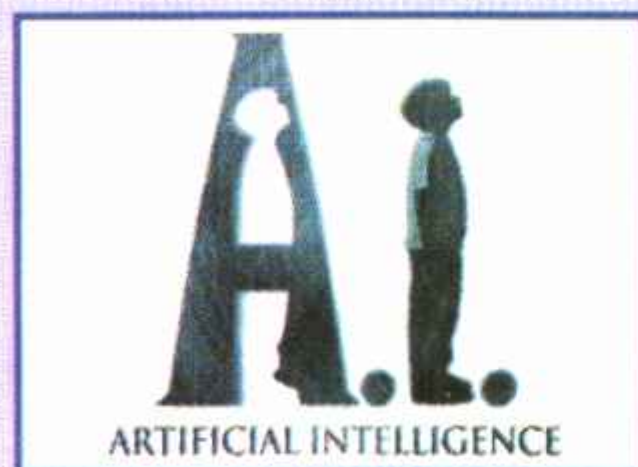
## Перерождение Fallout

Наконец-то стали известны первые детали касательно Fallout 3, выход которого намечен на 2002 год. По словам президента Black Isle Studios Фергюса Укхарта, главным дизайнером третьей части знаменитой RPG, скорее всего, станет Крис Авелон (Planescape: Torment, Fallout 2). Укхарт сделал еще одно заявление, которое можно назвать сенсационным: в Fallout 3 не будет пошагового боя, только реалтаймовый! Были названы и причины: «...этого требует время, бой в реальном времени проще и привычнее большинству геймеров, мы хотим ориентировать игру не только на поклонников нашего «сериала», но и на игроков, не знакомых с миром Fallout». Кроме того, Укхарт признался, что, согласно исследованиям игровой индустрии, RT-игры продаются лучше, чем пошаговые. А поскольку Black Isle необходимо продать 200 тысяч копий Fallout 3 только для того, чтобы окупить расходы на ее производство, пошаговым боем пришлось пожертвовать.

## Пазл-издевательство

Корпорация Microsoft подписала эксклюзивное соглашение с кинокомпанией Warner Bros. на выпуск трех игр по мотивам нового фантастического фильма Стивена Спилберга A.I. («Искусственный интеллект») с Хэйли Джоэлом Осментом и Джудом Лоу в главных ролях.

«В Microsoft действительно поняли концепцию A.I. и представили мне на рассмотрение серию видеоигр



словно не из этого мира!» — восторженно заявил Спилберг. Казалось бы, все замечательно, но есть нюанс. Две из трех игр будут выполне-

ны в жанре action/adventure и станут компьютерным продолжением фантастического фильма A.I. Эта двойня выйдет осенью 2001 года исключительно для X-Box. Что же касается проекта, предназначенного для персональных компьютеров, то это будет A.I. Puzzler. Да, да, вы все правильно поняли, нас ждет коллекция из 130 пазлов. Такое впечатление, что в Microsoft решили немного поиздеваться над бедными геймерами, оставшимися верными персоналке. Радует лишь одно — главным дизайнером A.I. Puzzler выступил наш соотечественник Алексей Пажитнов, создатель «Тетриса» и «Ящика Пандоры».

## «Казачи» в Америке?!

Украинская компания GSM, на чьей совести такие игры, как Cossacks и Venom, объявила о своем но-



вом проекте — исторической стратегии в реальном времени American Conquest. В принципе, ожидается еще один клон Age of Empires, но клон клону рознь. После феноменального успеха Cossacks во всем мире стало ясно, что спрос на стратегии подобного рода очень велик.

Игра охватит период в 300 лет, начиная с открытия Америки до признания Великобританией независимости США. Падение империй майя и инков, рост колоний, Война за Независимость, образование Мексики, Канады, США — все это будет в American Conquest. Режимы игры для сингла точь-в-точь как в Age of Empires: 4 большие компании, 30 миссий, битвы и случайная карта. То же самое с мультиплеером. Игра разрабатывается на улучшенном движке Cossacks. Выход American Conquest намечен на 2002 год.

## Джон Мак-Клейн возвращается!

Pirahna Games вернет бесстрашного полицейского Джона Мак-Клейна на мониторы компьютеров. После провала Die Hard Trilogy 2 от Fox Interactive бесстрашный герой Брюса Уиллиса, казалось, закончил свою жизнь на PC. Однако слухи о его смерти оказались сильно преувеличенными. По словам Брайана Экмана, арт-директора Pirahna Games, в настоящее время компания разрабатывает шутер от первого ли-

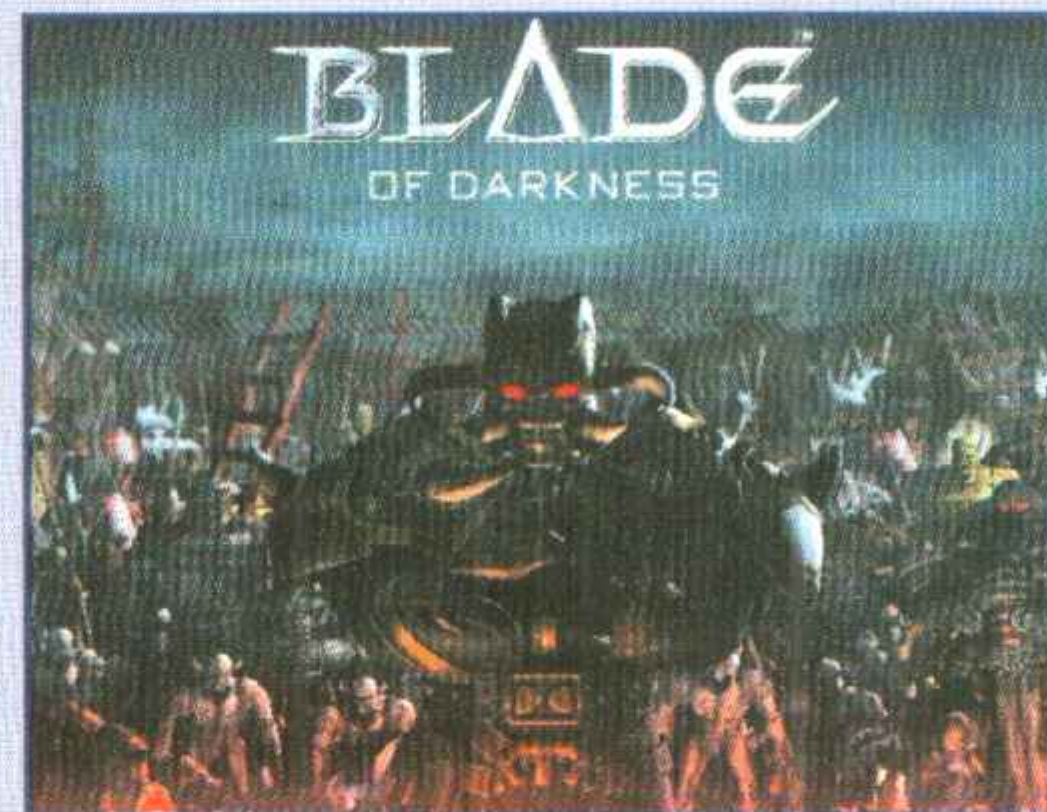


ца Die Hard: Nakatomi Plaza. Игра основана на сюжете первого «Крепкого орешка». Джон Мак-Клейн будет спасать заложников в небоскребе Nakatomi Plaza, попутно уничтожая террористов во главе с Ган-

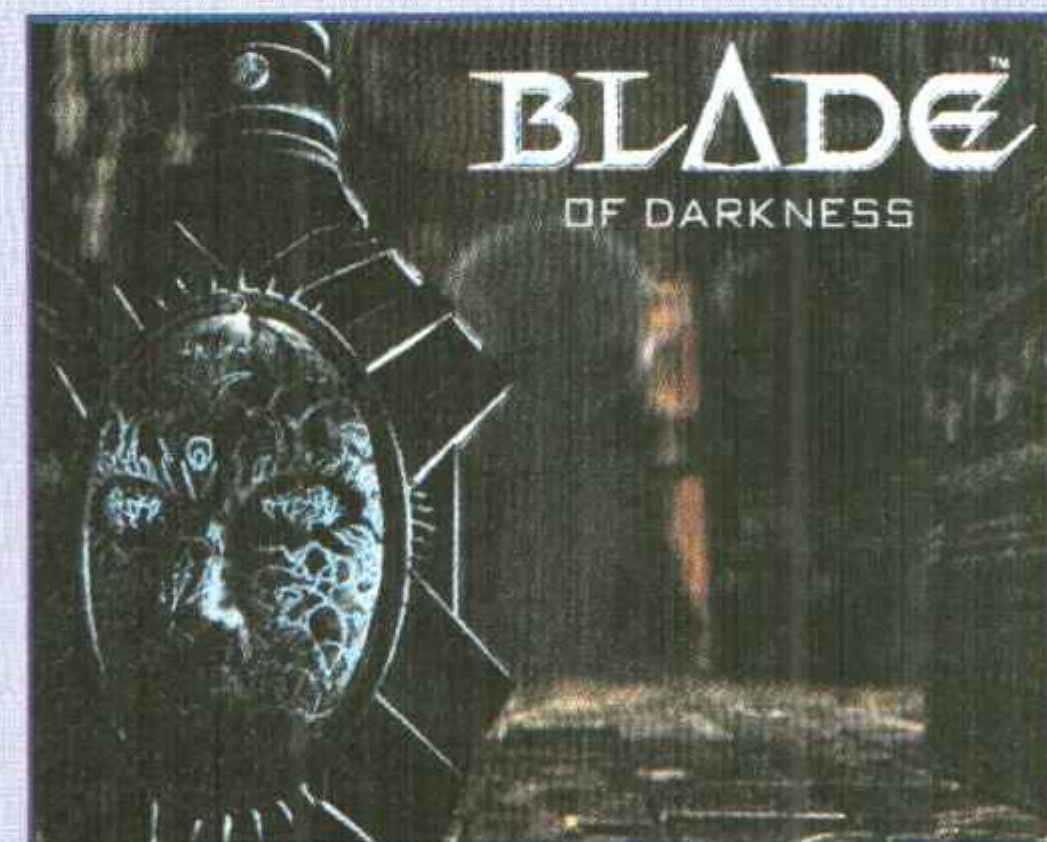
сом Грубером. Усилия разработчиков направлены исключительно на одиночную часть игры, наличие мультиплеера не предполагается. Сейчас игра, создаваемая на улучшенном движке Lithtech, готова на 50 процентов. Выход же намечен на конец года, издателем выступит Sierra Studios.

## Blade of Darkness на новый лад

После впечатляющего успеха Blade of Darkness, попавшей на вершины игровых чартов практически по всей Европе, испанская компания Rebel Act Studios



объявила, что игра будет портирована на X-Box. Как обещают разработчики, Ultimate Blade of Darkness принесет в уже знакомую игру множество любопытных нововведений. В Ultimate Blade of Darkness войдут новые уровни для сингла и мультиплеера, а сюжет пересмотрят и перепишут (давно пора — одними битвами сыт не будешь!). Ожидается еще масса мелких доработок. Например, кровожадным геймерам обеща-

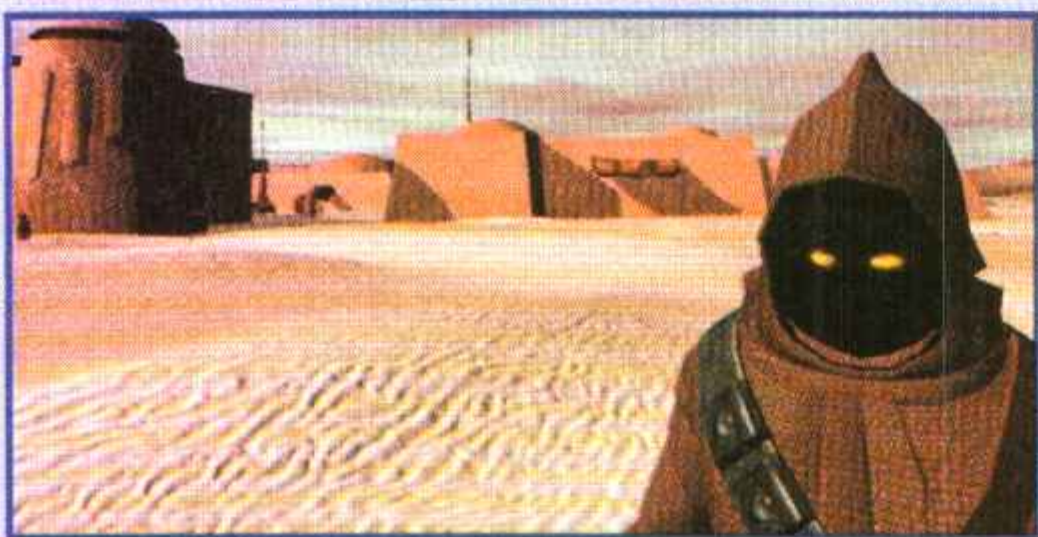


на такая услада: наступив в лужу крови, герой будет оставлять за собой кровавые следы, кровь станет запекаться на оружии. Ожидается все это великолепие под Рождество 2002 года. Rebel Act Studios объявили и дату выхода Blade of Darkness 2 на PC — 2003 год. Свежо предание, да верится с трудом. Мы-то помним, сколько лет испанцы потратили на разработку первой части!

## Полеты во сне и в Star Wars Galaxies

Выход новой глобальной онлайн-овой RPG Star Wars Galaxies намечен только на 2002 год, однако сей факт не помешал разработчикам объявить дату





выхода адд-она. Дополнение к Star Wars Galaxies увидит свет спустя ровно 7 месяцев после выхода оригинала. «Довесок» привнесет во вселенную Star Wars Galaxies возможность управлять космическими кораблями и осуществлять дальние межгалактические полеты. А раз появятся звездолеты, значит, следует ожидать настоящих звездных войн. Кроме того, в игру добавят новые миры, новые расы, ряд новых NPC и массу других менее значительных деталей.

Семимесячный перерыв между выходом оригинала и адд-она не случаен. По мнению создателей Star Wars Galaxies из Sony Online Entertainment и LucasArts Entertainment, именно столько времени большинству игроков понадобится для того, чтобы сгенерировать своего персонажа, освоиться в Star Wars Galaxies и подготовиться к полетам и битвам на межзвездных просторах.



## Героев по осени считают

3DO официально оповестила мир о том, что продолжение их культовой фэнтезийной стратегии Heroes of Might & Magic (часть четвертая) увидит свет уже **осенью 2001 года** (в Европе — на Рождество). Нас ожидает абсолютно новый движок при сохранении классического, проверенного временем геймплея. Разработчик линейки HOMM — New World Computing — пока не обнародовала никакой особо интересной информации касательно четвертых «Героев»: «битвы за территории и ресурсы... могучие герои и фантастические существа... захваты городов... артефакты...» Сплошное словоблудие. Однако инте-



рес к Heroes of Might & Magic IV настолько велик, что даже эти крупницы информации уже обсуждаются на форумах фэнов знаменитой игры.

## Вот идут Люди в Черном...

Here come the Men in Black... Да, действительно, Люди в Черном возвращаются на PC. Компания Infogrames получила все права от Sony Pictures на выпуск целой серии игр MiB. Если вы немного подзабыли, игра Men in Black уже выходила года три назад и особого успеха не имела. Казалось бы, кому понадобилось реанимировать агентов Кей и Джея и всю их сверхсекретную контору?

Оказывается, тому есть причина. В настоящее время в Голливуде полным ходом идет подготовка к съемкам «Людей в Черном 2» с Уиллом Смитом в главной роли. Так что игра идет как бы в «в помощь». Выход блокбастера намечен на лето 2002 года, к тому времени подоспеют и игры для PC и консолей.

## Midgard и «Руна» — вещи несовместные

Популярность онлайн-игр продолжает расти с каждым годом, а потому в настоящее время только ленивый разработчик не трудится над новыми MMORPG. Норвежская компания Funcom «погрузит» игроков в суровый мир викингов. Главное отличие Midgard от ныне существующих онлайн-игр заключается в том, что в ней далеко не последнюю роль будут играть торговля, строительство империй и прочие стратегические элементы. По словам Рангара Турнквиста, главного дизайнера Midgard, основой игры служат экономика и политика, а не битвы в духе Rune.

Разработчики ясно дали понять, что их игра — не про завоевания викингов. И не основана лишь на норвежской мифологии (хотя будут и викинги, и боги). Скандинавское средневековье с его лесами, фьордами, ледниками, выполненными в 3D, просто использовано в качестве фона. Так что никакой исторической достоверности. Только атрибутика. Работа над Midgard уже кипит вовсю, выход игры намечен на конец 2002 года.

## Скандал вокруг Deus Ex 2 и Thief 3

Во время майской E3 мимолетное высказывание одного из представителей Ion Storm-Austin вызвало настоящий скандал. Согласно неофициальному заявлению, компания поменяла приоритеты. И Thief 3, и Deus Ex 2 разрабатываются прежде всего для приставок нового поколения. Мол, Thief 3 предназначена в дар X-Box. Участь Deus Ex 2 пока не решена (скорее всего, X-Box, но возможна



и PlayStation2). На персональные компьютеры обе игры будут портированы с некоторым (возможно, даже значительным) отставанием.

В ответ на данное заявление фанаты Deus Ex начали сбор подписей под петицией, которую они отослали Ion Storm и Eidos Interactive. «Сообщество Deus Ex просит разработчика и издателя изменить свое решение, хотя и осознает, что оно вызвано деловыми расчетами... Не надо приносить качество в жертву количеству!» — написал неизвестный автор петиции, и очень правильно написал.

Пришлось культовому дизайнеру Уоррену Спектору, создателю Deus Ex, делать официальное заявление: «В Интернете циркулируют слухи, что Deus Ex 2 и Thief 3 выйдут сначала на консолях и лишь потом будут портированы на PC. Это просто вранье! Уверю, у нас нет планов выпускать версии DX2 и T3 для приставок до выхода игр на PC. Все, чего я прошу у фэнов обеих игр, — доверяйте нам, как доверяли раньше. Вы не будете разочарованы!» На том и порешили. Пока. Кто знает, какие еще сюрпризы нам готовит Ion Storm в будущем.

## СРОЧНО В НОМЕР

### Сенсация? Грядет Baldur's Gate 3?!

На выставке E3 компания Interplay в основном рекламировала адд-он к Baldur's Gate II: Throne of Bhaal, последнюю главу из саги про «Врата Балдура». И вдруг... вдруг стало известно, что Interplay вынашивает планы по выпуску Baldur's Gate III (количество восклицательных



знаков не ограничено). Как же так? Ведь о том, что «Трон Баала» будет заключительной частью Baldur's Gate, было объявлено уже давно, все свыклись с этой мыслью. Представитель Interplay заявил, пока неофициально, что Baldur's Gate II: Throne of Bhaal станет последней игрой о «Вратах Балдура», сделанной на старом движке. Третья часть знаменитой RPG предстанет во всем великолепии 3D.

Честно говоря, ТАКОЕ известие сложно прокомментировать. С одной стороны, возможность выхода Baldur's Gate III безмерно радует. С другой стороны, обманывать нехорошо. Похоже, в Interplay живут по принципу: «Мы — хозяева своего слова: хотим — даем, хотим — берем обратно». Лучше бы просто признались: «Нам нужны ваши деньги!»



# 2 Индустрия

## Х-Box: центы имеют значение

Компания Microsoft наконец-то объявила дату выхода разрекламированной консоли X-Box и цену, по которой эта приставка будет продаваться в США. Сообщаем: соответственно 8 ноября и по цене 299 долларов 99 центов. Особенно, конечно, умиляют 99 центов. Впрочем, такая «мелочность» легко объяснима — Microsoft вступает в смертельную битву за место под солнцем с Sony и ее PlayStation2 стоимостью в 300 долларов и «нintenдовским» GameCube, который выйдет на три дня раньше X-Box и будет стоить всего 199 долларов. Только за ноябрь и декабрь Microsoft планирует продать более 2 миллионов приставок.

## В Ultima обойдутся без волонтеров

В мире популярнейшей онлайн-овой RPG Ultima грядут перемены, которые нельзя отнести к разряду приятных. Electronic Arts прекратила поддержку программ (не утилит, а компаний) Interest Volunteer, Quality Assurance Volunteer и Counselor Volunteer в Европе и Северной Америке. Программы сводились к тому, что добровольцы-геймеры развивали активную деятельность во вселенной Ultima и помогали новичкам освоиться в мире онлайн. За это волонтеры получали бесплатные аккаунты. Решение Electronic Arts, названное в самой компании «трудным и непопулярным», не коснулось лишь японских участников. Причина, почему теперь большинство новых игроков останутся без помощи спецов, банальна до зевоты — деньги. В настоящее время состояние финансовых дел Electronic Arts оставляет желать лучшего, достаточно вспомнить недавнее глобальное сокращение штатов и смерть Ultima World Online: Origin. EA решила отказаться от услуг волонтеров в целях экономии.

## Хоббиты в суде

Похоже, выход Tolkien Online RPG, многопользовательской онлайн-овой игре, действие которой разворачивается на просторах Средиземноморья, от-

кладывается на неопределенный срок. Причина — судебная тяжба между разработчиком (MM3D) и издателем (Sierra On-Line).

Компания MM3D подписала контракт на разработку Tolkien Online RPG в феврале 2000 года без уточнения конечных условий контракта. Спустя несколько месяцев после начала работы Sierra наполовину урезала бюджет игры. Подобная «неожиданность» привела к тому, что MM3D понесла убытки в 10 миллионов долларов, после чего подала в суд на Sierra On-Line. У сторон была возможность договориться, однако, финансовые противоречия оказались «неизлечимыми». Вполне возможно, что разработка Tolkien Online RPG будет передана другим разработчикам. По слухам, это может быть компания Micro Forte, создатель Fallout Tactics. Но это лишь слухи, не более того.

## Онлайновые миллиарды

Нет, не зря большинство крупнейших компаний игровой индустрии в настоящее время заняты разработкой и обслуживанием онлайн-овых игр. Эксперты фирмы Datamonitor, проводящей исследования в области онлайн-ового будущего, прогнозируют, что к 2005 году следует ожидать значительного увеличения количества онлайн-игроков и доходов от онлайн-игр. В США и Европе число играющих должно вырасти с 13 до 111 миллионов, доходы увеличатся со 174 миллионов долларов до 5,6 миллиардов долларов. Связано это будет с ростом числа онлайн-игр, увеличением пропускной способности каналов связи и появлением приставок, имеющих выход в Интернет (X-Box, PlayStation 2, GameCube). Лишь 10 процентов онлайн-овых игр будут открыты для свободного доступа, в остальных обязательно введут абонентскую плату. И еще одна деталь: увы, к 2004 году консольные игроки займут первое место по количеству персонажей в онлайн-играх. Впрочем, это все лишь предположения. Помнится, прогнозисты, ничтоже сумняшеся, пророчили смерть PC в 1999 году. И где она, позвольте спросить?

## СРОЧНО В НОМЕР

### С Counter-Strike: Condition Zero все в порядке

Слухи о том, что работы над Counter-Strike: Condition Zero, сингловым эпизодом из мира Counter-Strike, прекращены, всколыхнули все прогрессивное человечество. К счастью, на проверку слухи оказались слухами. Просто игра была забрана из рук Rogue Entertainment. Дуг Ломбарди из Valve Software сообщил: «Сначала мы работали над Condition Zero вместе с Rogue, теперь это наш внутренний проект».



Ломбарди не распространялся на тему, почему у Rogue «похитили» игру, но злые языки говорят, что студия просто не оправдала возложенных на нее надежд. В ответ ребята из Rogue Entertainment опубликовали гневный пресс-релиз, где раскрыли закулисные тайны: «Valve сама позвала нас, чтобы мы сделали сингловую версию Counter Strike. Все мы большие фэны C-S, и, подписав контракт, начали активно работать над проектом. Спустя месяц продюсер игры Джим Молинец объявил, что покидает компанию ради должности в Sony HQ. Узнав об этом, в Valve запаниковали. Мы пытались уверить, что главную часть своей работы Джим уже сделал, но Valve забрала проект, оставив Rogue в трудном финансовом положении».

Пока неизвестно, будет ли суд между Rogue и Valve, но он вполне возможен. Соответственно, и дата релиза C-S: CZ остается неизвестной. Зато все знают, что нас ждет новый класс игроков, несколько новых видов оружия и 16 карт для мультиплеера. Похоже, есть чего ждать...

# 3 Россия

## «Руссобит-М» купила яд

Компания «Руссобит-М» объявила о заключении контракта с Virgin Interactive на выпуск 3D-шутера Venom. Причем «Руссобит-М» получила права на релиз шутера не только в России, но и во всем мире. Разработка украинской компании GSC Game World

уже полностью готова, релиз запланирован на октябрь 2001 года. Четырнадцать миссий для сингла, пять карт для мультиплеера, четыре типа сетевых баталий и пять видов оружия — вот что ждет нас в полной версии. Кстати, Venom («Яд») — рабочее название, вполне возможно, что игра увидит свет под другим именем.





# КАПИТАН ЗОД ВОЗВРАЩАЕТСЯ!

ВЕСЬ ТИРАЖ УКОМПЛЕКТОВАН СПЕЦИАЛЬНЫМ ВЫПУСКОМ  
ЖУРНАЛА "СТРАНА ИГР", ПОСВЯЩЕННЫМ ИГРЕ  
Z: СТАЛЬНЫЕ ПАРНИ.



В МАГАЗИНАХ  
И ЖУРНАЛЬНЫХ  
КИОСКАХ ГОРОДА  
С ИЮЛЯ 2001

# СТАЛЬНЫЕ ПАРНИ

ПОЛНОСТЬЮ НА РУССКОМ ЯЗЫКЕ



ПО ВОПРОСАМ ОПТОВЫХ ЗАКУПОК ОБРАЩАЙТЕСЬ В КОМПАНИЮ "СОФТ КЛУБ",  
ТЕЛ. 232-6952, E-MAIL: SALES@SOFTCLUB.RU





## «Тень Доминиона» над Вселенной Star Trek

Студия Snowball Interactive и фирма 1C продолжают внедрять на российский рынок многочисленные компьютерные игры, действие которых разворачивается во Вселенной Star Trek. Новая локализация будет называться Star Trek «Тень Доминиона». Земляне, объединившись с клингонами, попытаются противостоять вторжению Доминиона, могущественного альянса двух других, враждебных рас. Дана возможность играть как на стороне Земли, так и на стороне Доминиона.



В оригинале данная горячая смесь экшена и стратегии называется Star Trek: Dominion Wars, а разработали ее компании Gizmo и Mass Media. В России игра «Тень Доминиона» должна лечь на прилавки магазинов в самое ближайшее время.

## Чем «Бука» порадует?

Компания «Бука» объявила о выпуске нескольких новых игр. Познакомимся с наиболее интересными из них. «Петька и ВИЧ 3». Наконец-то подросла третья часть популярной в России серии. На этот раз после неумелого обращения Петьки и Чапаева с машиной времени деревня Гадюкино перенесется в Америку.



Чапаев и Петька сразятся с бандитами в Лас-Вегасе, завербуются в командос, разберутся с шайкой наркодельцов в джунглях центральной Америки и даже побывают на Аляске. Как видите, игра ожидается смешной, хотя и традиционно немного туповатой. «Петька и ВИЧ 3» по-прежнему выполнена в 2D, но использует новый оригинальный движок. Выход этого анимационного квеста от «Сатурн+» намечен на осень 2001 года.



«Код доступа: РАЙ». Походная стратегия с элементами RPG в духе X-COM, Jagged Alliance 1, 2 и Fallout 1, 2. Действие игры от MiSTland разворачивается в киберпанковом мире, главный герой — хакер, игрок будет руководить командой до шести человек. Каждый член команды обладает индивидуальными способностями. Нас ждет нелинейный сюжет в духе «Бегущего по лезвию бритвы» и «Матрицы». Мультиплеер будет. Поиграть в «РАЙ» можно будет уже осенью.

«Талисман». RPG с элементами стратегии по мотивам русских сказок и легенд, выход которой намечен на весну 2002 года. Герои игры: волшебники, ведьмы, колдуны, князья и разные добрые молодцы. Боги дарят молодому воину возможность найти священный талисман, дарящий вечную молодость и позволяющий проникать в параллельные миры.

Что еще готовит для нас «Бука»? «Заклятие» от Jonquil Software и «Орда: Цитадель Тамерлана» от 7th Bit Lab, первая — RPG, вторая — адд-он известной стратегии «Орда: Северный ветер». Релиз обеих назначен на осень 2001 года.

# 4 Интересности

## Х-Порно

В недрах компании Pixis Interactive ведутся разработки игрового проекта для приставки «нового поколения» X-Box. Игра (название пока не оглашается) будет представлять собой симулятор виртуального секса, ну а главной героиней будет сама Банни Лав (известная порнозвезда). Если верить разработчикам, то игра будет полностью интерактивной. Потрогать можно будет абсолютно все. С разрушением сложнее: как вы понимаете, оружие в играх подобного рода не предусмотрено (ну разве что сама простенькая «единичка»), зато обещают «подогнать» мощный «осознательный интерфейс». Понадобятся ли для полноты ощущений какие-либо навороченные дополнительные девайсы, пока неизвестно. Но вряд ли с помощью геймпада можно добиться приемлемой реалистичности процесса. Несмотря на то, что игра находится на начальных стадиях разработки (вернее, готово около 50%), уже сейчас достоверно известно, что коробочка кроме диска с «продуктом» будет содержать еще и несколько видеозаписей с участием мисс Лав, а также большую подборку фотокарточек порнозвезды. Все бы хоро-

шо, вот только Pixis Interactive в одном из интервью обмолвились, что Microsoft не в восторге от их симулятора и того и гляди наложат вето на выпуск игры на X-Box. Надеемся, что этого не произойдет и уже осенью сего года все, кому за 16, смогут оценить прелести кривых плоскостей Банни: в конце концов, это ведь зарождение нового жанра, а не просто очередная игра в серии. Интересно, а мультиплеер в игре будет? И если да, то какие конкретно режимы игры он будет поддерживать?..

## «Ритуальный» пирсинг

Хотите знать, чем ребята из Ritual Entertainment занимаются в свободное от работы время? Они выбирают пирсинг. Сразу несколько человек из компании (Роб Эткинс, Джон Гэлловей и Бен Фэтор) в один прекрасный день решили украсить свое тело несколькими дополнительными дырками, что и проделали. Роб и Джон прокололи бровь, а вот что проколол Бен, осталось тайной. «Ритуальный» пирсинг был запечатлен на видео- и фотоленку и одобрен комментариями самих парней из Ritual. Все трое сошлись во взглядах: пирсинг — это круто. Комментировать не будем: факт, так сказать, самодостаточен.

## СРОЧНО В НОМЕР

### X-Com Alliance is dead!

Номер уже почти ушел в печать, когда из недр компании Infogrames до нас долетели неприятнейшие слухи. Вернее, даже не слухи, а некролог. На совещании руководства фирмы была окончательно решена судьба долгожителя жанра тактических FPS — X-Com Alliance. Рабо-



ты над игрой, находящейся в «заморозке» более полугода, окончательно прекращены и восстановлению не подлежат. Снимаем шляпы. Очередной проект по вселенной X-Com приказал долго жить.



## Мобильник — не роскошь, а средство для игр

Компания THQ создала новое подразделение THQ Wireless, которое будет заниматься разработкой развлекательных программ для мобильных телефонов, работающих на Java. Значительной частью в общем массиве развлекательных программ станут игры. Глава THQ Wireless Дуг Дайер сообщил, что в настоящее время уже начата работа над несколькими проектами для мобильных телефонов. Выход первого намечен на осень 2001 года. В планах THQ Wireless — стать лидирующим поставщиком программного обеспечения развлекательного плана для мобильных телефонов.

## Игромания по-американски

Компания The Interactive Digital Software Association (IDSA), занимающаяся компьютерами и видеоиграми, опубликовала результаты своего социологического исследования касательно роли игр в жизни американцев. Согласно IDSA, видео-развлечения стали одной из важнейших частей быта людей. Компьютеры теперь используются прежде всего для игры, электронная почта отошла на второе место. Средняя американская семья играет на компьютере или приставках 10-11 часов в неделю. А двадцать четыре процента игроков предпочитают онлайн-игры.

Игры повсюду: они в каждом доме, в Интернете, в школах, в самолетах, в гостиничных номерах и так далее, констатировал президент IDSA Дуглас Лоуэнштейн.

## Даты выхода игр

Июнь		Июль	
Baldur's Gate II: Throne of Baal	01	Global Operations	01
Microsoft Train Simulator	01	Crimson Order	01
Tales of Chivalry	05	Magelords	01
Battle Cruiser ME	05	MechCommander 2	04
World War 2 Online	06	Destroyer Command	05
Shogun: Warlord Edition	06	Silent Hunter 2	05
Emperor: Battle for Dune	07	Vietnam 2	05
Gangsters 2: Vendetta	08	Harpoon 4	12
Star Trek: Dominion Wars	08	Conflict Zone	06
Anachronox	14	Iron Dignity	13
Half-Life: Blue Shift	12	Motor City Online	20
Rules of the Game 14		Sudden Strike Forever	18
Startopia	14	Warrior Kings	25
Legends of Might & Magic	15	Merchant Prince II	27
Deep Sea Fishing	15	Mafia	27
Z: Steel Soldiers	15	Throne of Darkness	30
Star Trek: Starfleet		Monopoly City	30
Command Volume 2 —			
Orion Pirates	15	Август	
Sovereign	16	Anno 1503	08
Independence War 2: The Edge of Chaos	20	Project Eden	15
DragonRiders: Chronicles of Pern	20	Real War	15
Alone in the Dark: The New Nightmare	26	Empire Earth	15
Arab-Israeli Wars	26	Jetboats Superchamps 2	15
Diablo 2 Expansion Set: Lord of Destruction	26	Duke: Engangered Species	17
Anarchy Online	27	Red Faction	17
Commandos 2	28	Rune Gold	24
Empire of Ants	28	Battlefield 1942	25
Antaeus Raising	28	Wizardry 8	31
Operation Flashpoint	30	Rails Across America	31
Pool of Radiance: Ruins of Myth Dranor	30	Art of Magic	31

Редакция предупреждает, что не несет ответственности за несанкционированное перенесение сроков выхода игр издателями и разработчиками.



# 2001

Почти все, что вы хотели знать о E3 2001, но как-то недосуг было...

Какая смесь имен и лиц, племен, наречий, состояний!..

Electronic Entertainment Expo — крупнейшая в мире торговая выставка, посвященная видео- и компьютерным играм, интерактивным развлечениям и прочим подобным



Перед входом в Los Angeles Convention Center.

А. С. Пушкин, "Братья-разбойники"

вещам. Разработчики, издатели, инвесторы и пресса более чем из 100 стран считают своим святым долгом посещение и участие в работе E3.

Организатором выставки выступила Interactive Digital Software Association — компания, работающая по крайней мере с половиной крупнейших в мире издателей игр. Место проведения E3 — огромный Los Angeles Convention Center. Размеры центра внушают уважение: в ширину в нем могли бы встать крылом к крылу 14 гигантских реактивных самолетов. Площади с лихвой хватило для размещения продукции 450 компаний. Такие монстры игровой индустрии, как Activision, Eidos, Electronic Arts, Infogrames, Interplay, LucasArts, Microsoft (всех не перечислить) арендовали целые павильоны. Были и наши. Скажем, компания K-D Lab впервые представила столь широкой аудитории уже известный в России проект "Периметр".

Официально выставка шла три дня, с 17 по 19 мая, однако всевозможные приемы и пресс-конференции стартовали на пару дней раньше указанной даты.

## Activision Return to Castle Wolfenstein

На E3 игру показали во всей красе. Действие происходило на аэробазе нацистов. Главной задачей героя было уничтожить как можно больше врагов, что он и проделал — виртуозно и с нескрываемым удовольствием. Бац! — ударом ноги вышибается дверь, герой, уже стреляя, вбегает в комнату и строчит без перерыва по всем живым целям. Кто-то из наци, демонстрируя недюжинный AI, переворачивает стол и пытается укрыться за ним. Напрасно. Огнемет достает его и там.

Gray Matter использовала все возможности движка Quake III: Team Arena. Столб ог-



Жаль, что такие медсестры не будут прилагаться к коробке с Return to Castle Wolfenstein.

Иван Гусев aka Nemezido (igusev@onego.ru)



ня из огнемета просто потрясает воображение. Практически все предметы поддаются разрушению.

К синглу вопросов нет. Есть вопросы к мультиплееру, но им пока суждено остаться без ответа. Известно только, что мультиплеер будет, но какой именно — тайна. Возможно, тайна эта будет вскоре раскрыта на недавно запущенном официальном сайте игры. Второе пришествие папаши жанра 3D Action грядет, очевидно, в конце этого года, хотя разработчики по-прежнему отбиваются от назойливых журналистов фразой "When it's done".

## Soldier of Fortune II: Double Helix

Продажи первой части "Солдата удачи" была запрещена в некоторых странах по причине избытка сцен кровавого насилия. Судя по всему, **Soldier of Fortune II**, выход которой намечен на ноябрь, по уровню жестокости даст первой части игры сто очков форы (читайте превью в этом номере!).



Ребята из **Raven Software** творят будущий хит на движке **Quake III**, грамотно используя все его возможности. Количество полигонов на моделях персонажей возросло в десять раз, весь окружающий мир предельно детализирован. На выставке показывали действие команды солдат в колумбийских джунглях. Так вот: лианы, свисавшие с деревьев, колыхались от ветра! Вывод ясен?



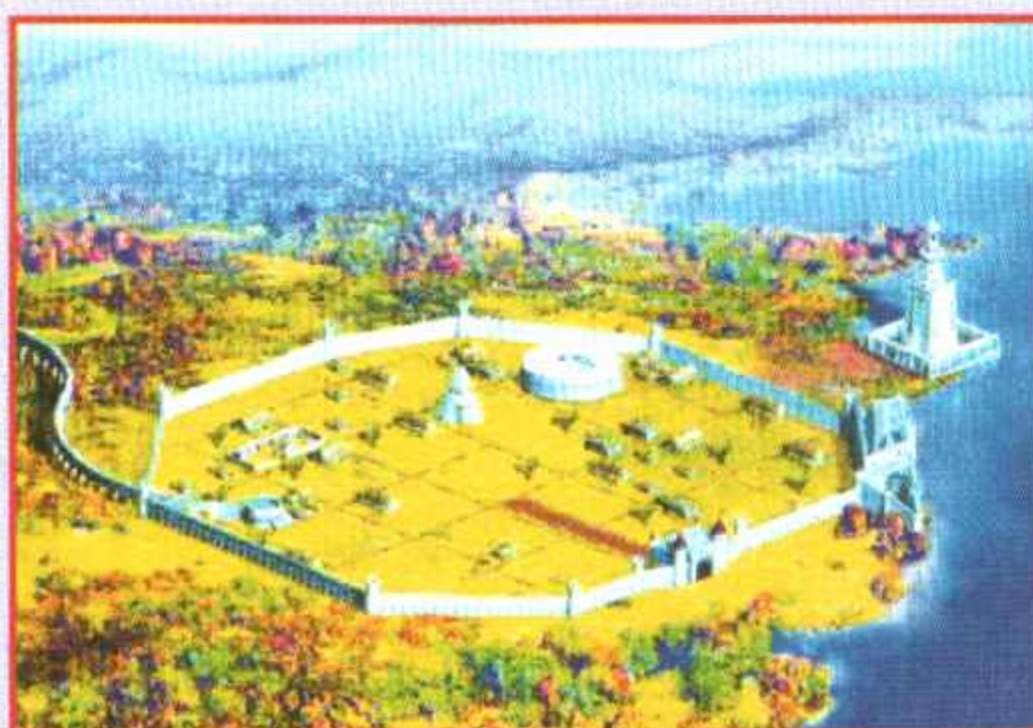
Игрока ожидает 10 миссий на 70 уровнях в самых разных уголках земного шара (в том числе и на Камчатке). Единственный минус, о котором говорят после ЕЗ, — это слабый AI компьютерных врагов. Впрочем, разработчики обещают к выходу игры сделать их по-настоящему умнее.

## Supercar Street Challenge

**Supercar Street Challenge** называли гоночным симулятором нового поколения. На выставке выяснилось, что по жанру игра скорее гоночная аркада, чем симулятор. В качестве примера разработчики из **Exact** показали гонку по Риму. Визуально игра выглядела очень солидно. Можно будет прокатиться также по Мюнхену, Лондону, Лос-Анджелесу, Монако и прочим красивейшим городам мира. Для игры лицензировано по меньшей мере девять машин от ведущих автопроизводителей: **Lotus**, **Bertone** и **Callaway**. Выход **Supercar Street Challenge** намечен на осень.

## Hasbro Interactive Civilization III

Игра, не нуждающаяся в особом представлении. От **Сиды Мейера** ждут исключительно чуда, и, судя по



ЕЗ, чудо произойдет. **Firaxis** показала еще сырую версию третьей "Цивилизации" за закрытыми дверями. Помимо знакомых вещей, таких, как торговля и дипломатия, появились новые любопытные институты, например, культура. Развитие культуры предоставляет альтернативный метод завоевания других цивилизаций. После строительства библиотек и церквей начинает расти количество *cultural points*. Другие цивилизации начинают тяготеть к вашей, и экспансия на их территории становится куда более простым делом. Мейер утверждает, что "истинные строители империй не будут разочарованы".

## Gathering of Developers Duke Nukem Forever

На ЕЗ студия **3D Realms** огорчила буквально всех. Еще бы, ведь был продемонстрирован только видеоролик из **Duke Nukem Forever**, но никак не геймплей. Журналистам показали Дюка, управляющего мотоциклом, грузовиком и вертолетом, Дюка с базуккой

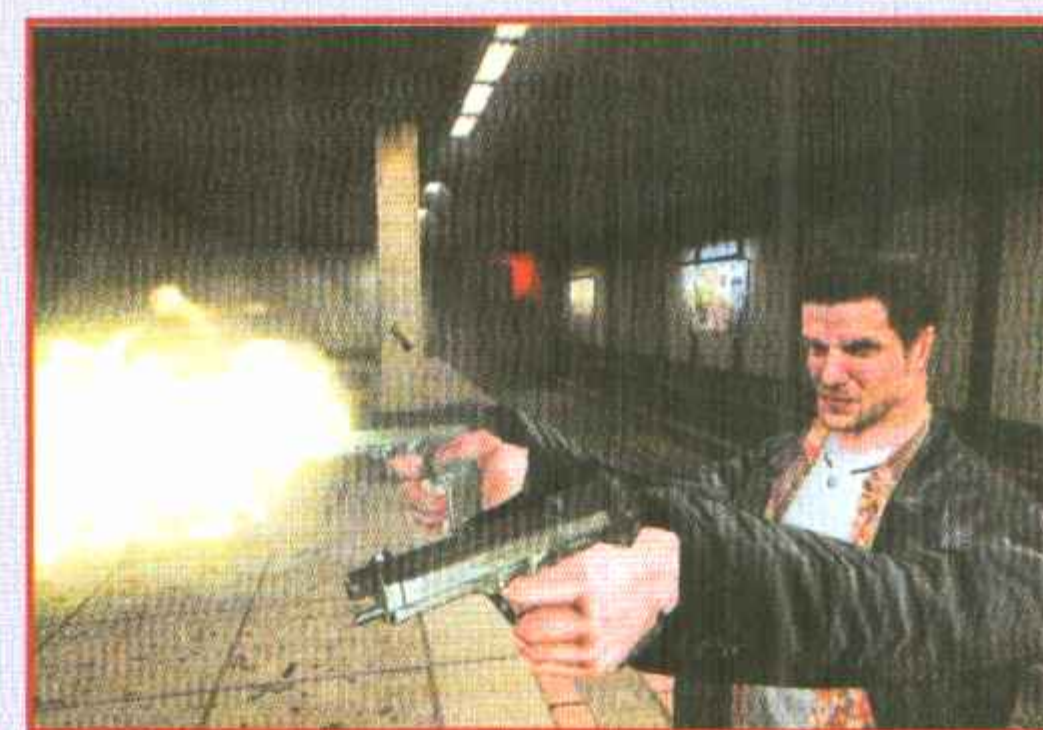


в руках, нескольких монстров, пару пышногрудых крошек, разговаривающих с Ядерным... В конце трейлера голос за кадром спросил: "Что ты собираешься делать? Спасти мир?" Как будто может быть два ответа...

Насчет даты выхода игры ребята отвечают коротко и в целом традиционно: "When it's done". Кстати, Дюку Ньюкему как раз стукнуло десять лет — первая игра про крутого Герцога появилась в 1991 году.

## Max Payne

Скрины из бородатого — вспомните, сколько он находится в разработке — и до жути перспективного



экшена от третьего лица **Max Payne** выглядят настолько эффектно, что некоторые скептики позволили себе усомниться в их подлинности (а некоторые и до сих пор сомневаются). ЕЗ развеяла все сомнения (у некоторых — не развеяла). Полицейский вне закона Макс Пэйн в лучших традициях голливудских боевиков убивал своих преследователей. Причем, как только дело доходило до перестрелок, включался режим *bullet time*. Камера резко замедлялась, и перестрелка становилась похожей на ключевые моменты из фильмов Джона Ву. Ролик игры, показанный на ЕЗ, напоминал кассовый блокбастер. Жаль, что мультиплеера не будет.

## Mafia: La Cosa Nostra

Еще одна "киношная" игра, объединившая в себе такие жанры, как action, adventure и автоаркада. "Мы просто хотели сделать что-нибудь о гангстерах!" —

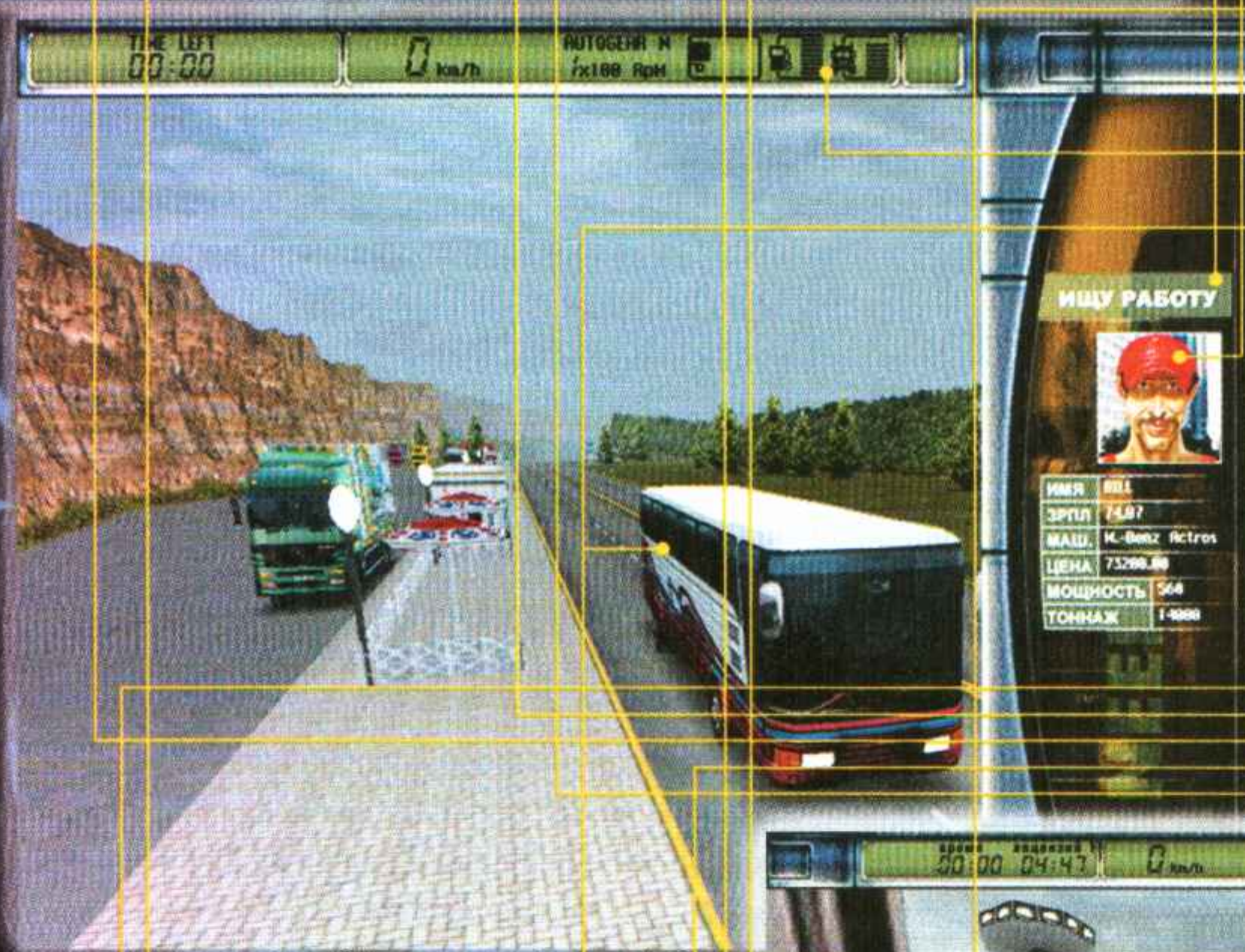
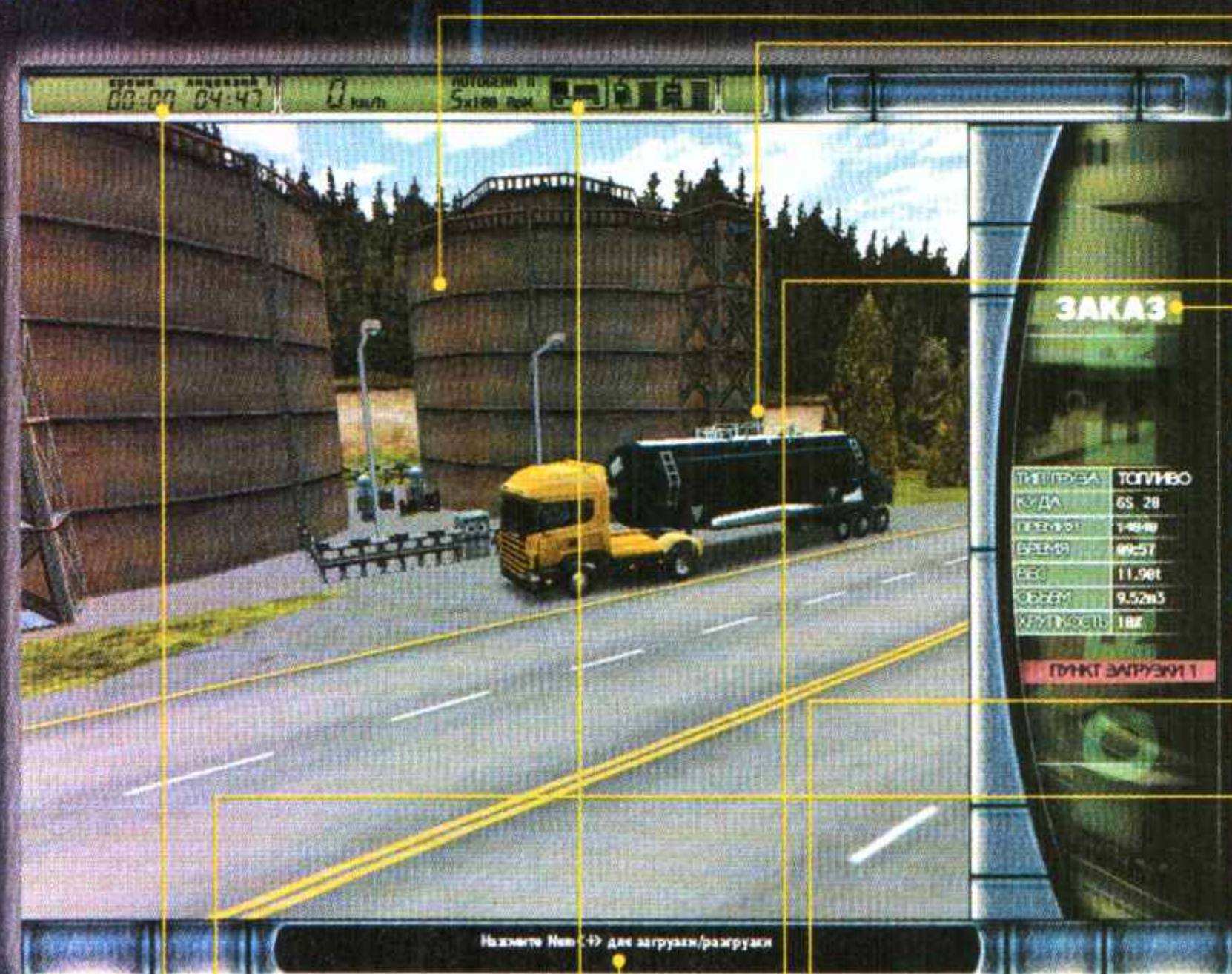


сказал главный дизайнер **Illusion Softworks** Дэниель Варва. — "Что-нибудь в духе "Хороших парней", но повеселей!" Игра осознанно создавалась похожей на гангстерский фильм — анимационных вставок набралось на два с лишним часа. Игроку предстоит "шестерить" на грозного мафиози: работать его телохранителем, грабить банки, удирать на машинах от полиции. "Крестный отец 4", не меньше! Или больше. В общем, читайте наше превью в разделе Rulezz&Suxx.



# ТЕПЕРЬ НАСТОЯЩИЕ!!!

## ДАЛЬНОБОЙЩИКИ-2



- Нефтехранилище обеспечивает топливом сеть АЗС
- Грузовик с полуприцепом-цистерной необходим для перевозки топлива
- На стоянке можно купить новую машину или нанять опытного водителя
- По радию можно связаться с дилером или мафией, чтобы заказать понравившийся автомобиль
- Но не удивляйтесь, если грузовик окажется подержанным или ворованным
- В игре 83 персонажа с оригинальными характерами и поведением
- Среди встречных машин можно встретить не только легковушки и внедорожники, но даже автобусы и катки
- По радию можно связаться с любыми водителями, милицией и даже мафией
- Мафию можно использовать в своих целях, чтобы навредить конкуренту
- Следите за скоростью - по дорогам расставлены камеры слежения
- Помните о светофорах! ДТП влетит в копеечку
- Милиция в игре штрафует за любую провинность
- Но можно попробовать дать взятку (если получится)
- В таком окне дается вся информация по предлагаемому заказу
- Карта имеет несколько режимов приближения
- Индикаторы состояния машины и запаса горючего
- Индикатор запирающего механизма полуприцепа
- Время, оставшееся до истечения срока действия лицензии на найм
- Встроенный пейджер
- Система контекстных подсказок



© 2001 Фирма "1C", © 2001 Softlab-Nsk

1C® SoftLab-Nsk

# В ПРОДАЖЕ С АПРЕЛЯ



## Age of Wonders II: The Wizard's Throne

Вторая часть одной из лучших тактических стратегий избавилась от некоторых прошлых недостатков. На смену 2D пришла трехмерность. Микроменедж-



мент теперь занимает куда меньше времени. Возросла роль религии, появились сотни новых юнитов и заклинаний. Одно "но" — игра появится не раньше следующего года.

## Myth III: The Wolf Age

Несколько лет назад Myth: The Fallen Lords стал первым хитом Bungie Software. Игра сменила разработчика (теперь это Mumbo Jumbo) и сделала громадный шаг в отношении графики (полное 3D), но сохранила привычный геймплей. "Выжили" все самые популярные юниты серии: берсеркеры, гномы, великаны, но появятся и множество новых персонажей (всего будет 42 типа юнитов).



В сюжетном отношении Myth III — приквел первой части; действие игры разворачивается за 1000 лет до событий оригинально Myth. Многие боги, сражавшиеся против вас в первых двух частях серии, в Myth III выступают на стороне игрока. Великий герой со странно-ватым именем Коннакт возглавит битву против Зла. Битва займет ровно 25 миссий. Сейчас игра готова наполовину, однако ее релиз уже намечен на 15 ноября.

## LucasArts Jedi Outcast: Jedi Knight II

17 мая представители LucasArts сделали на E3 официальное заявление: сиквелу Jedi Knight — быть! И, не желая оставаться голословными, продемон-

стрировали публике один уровень из Jedi Outcast: Jedi Knight II, релиз которого намечен на второй квартал 2002 года. Действие развернулось на Имперской базе. Джедай Кайл Катарн, вооруженный бластером и лазерным мечом, ловко убивал штурмовиков. Как и в первой части Jedi Knight, стоило ему взять в руки световой меч, как камера переключалась на вид от третьего лица. "Так удобнее", — говорят разработчики, Raven Software. Теперь джедай может метать меч во врага, при удачном броске разрезая его пополам. Меч возвращается обратно, подобно бумерангу.

Разработка игры началась совсем недавно — в феврале, однако с завидным рвением. Jedi Outcast: Jedi Knight II создается на последней версии движка Quake III, так что о графике можно не беспокоиться.

## Infogrames Unreal II

Unreal II, как выяснилось, не выйдет в этом году. Релиз этой гиперождаемой игры сдвинут на 3 января 2002 года. Пока. Вполне возможно, что ребята из Legend Entertainment не успеют и к этой дате.



На E3 показ Unreal II прошел за закрытыми дверями. Те немногие счастливые, которые увидели игру в действии, из-за закрытых дверей выходили с выпученными глазами. Им показали несколько уровней и оружие. Последнего будет 15 видов. Наряду с привычными пистолетом, шотганом или снайперской винтовкой мы получим и такие новаторские разработки,



как пиявкомет (стреляет пиявками, они присасываются к броне и разрушают ее) и даже оружие, выпускающее рой ужасных насекомых, набрасывающихся на врага. Наибольшее впечатление, как и в случае с Return to Castle Wolfenstein, произвела демонстрация мощи огнемета. Нереально красиво!

Графика выше всяких похвал. Анриловский движок модифицирован и вновь способен творить чудеса. Количество полигонов не поддается исчислению. Не верите? Превью по игре ждет вас несколькими страницами дальше.

## Electronic Arts Medal of Honor: Allied Assault

Обычно PC-версии приставочных хитов не пользуются особой популярностью. Medal of Honor: Allied Assault — случай особый. Серия "Медаль чести" име-



ла шумный успех на приставках, и по ее мотивам компания 2015 делает одноименный 3D Action для компьютерных игроков. Игра создается на движке от третьего "Квейка". Источник вдохновения разработчиков — Спилберговский блокбастер "Спасение рядового Райана". Как насчет участия в сколь эпохальной, столь и затертой до дыр в играх высадке на берег Нормандии под ураганным огнем?

На E3 разработчики продемонстрировали публике боевые действия на двух разных уровнях. Практически все видевшие сошлись на мысли: "Грядет хит!" Кстати, грядет он 1 октября 2001 года.

## Freedom Force

Идея игры навеяна комиксами Джека Кирби, выходившими в 60-х годах. В горячей смеси тактической стратегии и RPG под названием Freedom Force все будет так, как в комиксах: ярко, немного забавно и очень увлекательно. Группа супергероев, каждый из которых обладает уникальными сверхъестественными способностями, ведет непримиримую борьбу с всевозможными суперзлодеями, один другого хуже. Electronic Arts издаст эту игру под католическое Рождество, скооперировавшись с компанией Crave.









## Interplay Neverwinter Nights

Известный амбициозный проект BioWare должен "как бы" прийти на смену Baldur's Gate. Именно "как бы" — по своим принципам игра мало напоминает игры знаменитой серии. Обычный сингл является лишь довеском к игре. Является оным и возможность создания какой-никакой MMORPG, и даже редактор модулей. Корень идеологии NWN — это имитация механи-



ки обычной настольной РПГ. Сервер работает как ДМ (то есть сидит там реальный человек и ДМит себе потихоньку), а несколько клиентов у него "водятся", читая, что он им объявит устами NPC, и убивая тех, кого он им подкинет, когда устанет писать. Будет реализована возможность проводить онлайн-сессии с участием до 60 игроков.

## Bethesda The Elder Scrolls III: Morrowind

Огромная нелинейная ролевая игра, продолжение суперпопулярного Daggerfall. Высокодетализированная графика, полная свобода передвижения и действий. В начале игры ваш персонаж, выброшен-



ный на неизвестный остров, ничего о себе не помнит. Ответы на вопросы приходят позже, во время борьбы за свободу, свою собственную и мира Morrowind. К игре будет приложен достаточно простой редактор — фанаты смогут творить свои миры, словно складывая их при помощи конструктора.

## Fox Interactive Aliens versus Predator 2

На выставке товарищи из Monolith разрешили немного поиграть в их игру. Играть было можно только за десантника, хотя в финальной версии можно будет,

как и ранее, сражаться за Хищника и за Чужого. В отличие от оригинала, теперь в игре можно сохраняться в любое время. Других кардинальных изменений не обнаружено ни в сингле, ни в мультиплеере AvP 2. Графика, само собой, претерпела прогрессивную модификацию, но, по словам очевидцев, все еще далека от совершенства.

## Eidos Interactive Republic: The Revolution

Игру можно охарактеризовать как "симулятор политической жизни". По идее разработчиков из английской компании Elixir Studios, после распада СССР кроме известных нам государств образовалась еще и маленькая республика Новистрана. Задача играющего — свергнуть действующего президента Новистраны, неважно каким способом. Можно прийти к власти путем честных выборов, а можно захватить президентское кресло силой. На пути к победе хороши все средства: и уговоры, и подкуп, и запугивание, и убийства.

Republic: The Revolution смутно напоминает The Sims, только эта игра гораздо серьезнее. Обещают, что каждый житель Новистраны будет наделен личными особенностями. Помимо масштабного замысла, игра потрясает своей графикой, отрисованной мощным движком Totality. Как и в Black & White, одним движением мышки можно вознестись до небес и посмотреть на город с высоты птичьего полета, а потом спуститься вниз и рассмотреть чей-нибудь предвыборный плакат.

## Project Eden

Еще один командный экшен. Мир будущего в игре сильно напоминает мир фантастического боевика "Пятый элемент". Секретная группа, каждый из членов которой наделен уникальными способностями, борется со злом. Есть робокоп, есть девушка-хакер, есть ученый — короче, кого только нет. Играть можно (и нужно) за всех, переключаясь от одного персонажа к другому, когда этого требуют обстоятельства. Разработчики сделали возможным вид как от первого, так и от третьего лица. Project Eden — не обычный шутер, есть несколько любопытных новинок. К примеру, начи-



ная новую миссию, можно рассмотреть весь уровень с помощью летающей камеры (правда, враги тоже заметят ее и насторожатся). Многообещающая игра должна попасть на полки магазинов уже в сентябре.

## Три дня, которые потрясли мир

Рассказать все о Е3 и представленных на выставке играх невозможно — журнала не хватит. Честно говоря, мы и не ставили такой задачи. Просто решили познакомить вас с наиболее интересными проектами, которые, выбравшись на свет божий, станут темами написания обзоров в течение ближайших двенадцати месяцев.

Подводя итоги, надо заметить, что размах выставки в этом году оказался несколько меньшим, чем в прошлом. Однако, если оценивать успех выставки по количеству представленных публике будущих несомненных хитов, то Е3 удалась.

Консоли наступают — это факт. Нынешняя Е3 ознаменовалась нешуточной войной приставок. Похоже, если Третьей мировой и суждено начаться, то только по одной причине: Sony (PlayStation 2), Microsoft (X-Box) и Nintendo (GameCube) не смогут поделить рынок консолей. Разработчики и издатели PC-игр пока не посыпают голову пеплом, но порядком встревожены. Они борются за своего игрока — раз — и уделяют все больше внимания перспективному рынку онлайн-игр — два.

Было сделано немало любопытных заявлений. Ричард Гэрриот, создатель серии Ultima и Ultima Online, объявил о возникновении студии Destination Games. Тут же, на Е3, он разгласил всему миру название своей новой онлайн-РПГ — Tabula Rasa. Еще стало известно, что игра с Бритни Спирс в главной роли действительно увидит свет. К всеобщему ликованию, только на PlayStation 2.

Выставка проходила с участием огромного количества booth bunny, красивых и в общем случае мало одетых девушек, являющихся визуальным приложением к рекламным стендам. Больше всех запомнились крошки в армейской форме, рекламирующие Return to Castle Wolfenstein. Занятную подборку фотографий с женскими прелестями Е3 вы сможете найти на нашем диске.

...Когда Е3 завершилась, Лос-Анджелес вздохнул спокойнее. Три дня игрового безумия отошли в прошлое.

А мы тем временем выкладываем на компакт еще и солидную подборку скриншотов из игр, показанных на Electronic Entertainment Expo. Большинство из них ранее нигде не публиковались и, так сказать, попали к нам в руки горяченькими, так что не обожгитесь. ■



Год пройдет — не заметите. Чем-то нас порадует следующая Е3?..



КОГДА-НИБУДЬ ВЫ ПЕРЕСТАНЕТЕ  
ПОКУПАТЬ ПРОСТО ИГРЫ  
И НАЧНЕТЕ ПОКУПАТЬ  
**ИГРУШКИ**

**snowball.ru**  
лучшие игры по-русски

### STAR TREK «ОТВЕРЖЕННЫЕ»

ТРЕХМЕРНОЕ ПРИКЛЮЧЕНИЕ-ACTION. ФАНТАСТИЧЕСКИЙ МИР ВСЕЛЕННОЙ STAR-TREK В ОСНОВЕ ТЩАТЕЛЬНО ПРОРАБОТАННОЙ СЮЖЕТНОЙ ЛИНИИ.

**7.3/10** **8.4/10** **5/5** **5/5**  
Страна Игр Навигатор Gameport РусЕфЕкация

### «ЗВЕЗДНЫЕ ПИЛИГРИМЫ»

ТРЕХМЕРНАЯ КОСМИЧЕСКАЯ СТРАТЕГИЯ В РЕАЛЬНОМ ВРЕМЕНИ. HOMEWORLD ПО АТМОСФЕРЕ, TOTAL ANNIHILATION ПО ИГРОВОЙ МЕХАНИКЕ.

**8.0/10** **7.6/10** **4.5/5** **5/5**  
Absolute Навигатор Gameport РусЕфЕкация

### «2150: ДЕТИ СЕЛЕНЫ»

ФАНТАСТИЧЕСКАЯ ТРЕХМЕРНАЯ СТРАТЕГИЯ. ПРОДОЛЖЕНИЕ «2150: ВОЙНА МИРОВ». НОВЫЕ СРАЖЕНИЯ МЕЖДУ ЕВРОАЛЬЯНСОМ, АТЛАНТИЧЕСКИМ СОЮЗОМ И ДЕТЬМИ СЕЛЕНЫ.

**7.3/10** **9.0/10** **7.5/10** **5/5**  
Страна Игр Игромания Absolute РусЕфЕкация

«ОТВЕРЖЕННЫЕ»

[www.snowball.ru/ot](http://www.snowball.ru/ot)

«ЗВЕЗДНЫЕ ПИЛИГРИМЫ»

[www.snowball.ru/zp](http://www.snowball.ru/zp)

«ДЕТИ СЕЛЕНЫ»

[www.snowball.ru/ds](http://www.snowball.ru/ds)





## Вступление к "CD-мании"



Вступление будет кратким и лаконичным, как нынешняя "Почта". Нынешний компакт является прямым потомком предыдущего (это если вы вдруг сомневались) и содержит в себе исключительно внутренние доработки, которые на глаза не показываются и проявляют себя только тем, что наш диск гораздо более дружелюбно общается с вашим компьютером. Возможно, присовокупится новый заставочный ролик, возможно, не присовокупится, окончательного твердого мнения ролик еще по этому вопросу не вынес.

В "Игровой зоне" продолжается серия игровых дополнений. Помимо с первого же выпуска ставших популярными подборок wallpapers, в этот раз на ваш суд и пересуд выставляет себя толстенная связка уровней для уверенно несущего сквозь века знамя своей популярности DOOM. А также вам предлагается новая версия сильнейшего бо-

та для Counter-Strike, родившегося во второй раз (вышла вторая версия).

По поводу Counter-Strike. Обычно мы не загружаем компакт-диск роликами, так как, при всей своей привлекательности, места они занимают огромное количество, в то время как пользы от них мало — посмотрел три минутки, порадовался и забыл. Но в данном случае решено было сделано исключение. Впрочем, "Phoenix Rising" даже и роликом-то не является... это, в сущности своей, микрокинофильм, снятый по мотивам Counter-Strike, где отыгрываются наиболее типичные для него сцены. Жестокость кинофильма — на максимуме, реализм — потрясающий, соответствие игре — близко к абсолюту. Такого вам видеть не приходилось! Всем, кто хоть как-то соприкасался с Counter-Strike, смотреть обязательно (через голову перекувырните, но посмотрите;

на вашем компе по тех.причинам не пойдет — компакт в зубы и отправляйтесь к соседу, друзьям, любовницам и куда угодно, где пойдет!), всем остальным — тоже не помешает, но учтите, что вы не поймете параллелей, которые проводятся с игрой. Например, с тем, как протесты являются заложниками, которые, как верно написано в "Разломе", "выглядят как одна большая ошибка".

И последнее. Павел Стебаков aka Punishment (вы можете видеть его на фотографии), автор музыки в "Железной стратегии" и "Сафари Биатлон", специально для вас написал композицию в духе третьего Myst, на основе графики которого исполнен дизайн компакта. Рекомендовать ее к прослушиванию я вам не стану, так как она идет самой первой и все равно вы никуда не денетесь. Собственно, мне понравилось :), и надеюсь, что вы будете симметричны со мной во мнении.

**Искренне не ваш, но всеобщий,  
Геймер (gamer.sobaka.igromania.ru)**

## РУКОВОДСТВА И ПРОХОЖДЕНИЯ



### На компакте номера публикуются:

1. Свежий хит, созданный усилиями одного из наиболее культовых игровых разработчиков, **PopTop Software**, обрел в "Мании" развернутое руководство, представляемое вашему вниманию на нашем компакт-диске. Автором его является **Антон Голицин**, а сама игра, как вы уже со всей однозначностью отрубленного факта догадались, называется **Tropico**.

2. Третья часть несравненного Myst, как и предсказывали большевики, появилась, так сказать, явилась нам во всех своих красе и величии, вскорости после чего была прой-

дена, изучена и запротоколирована **Пятнистой Рысавкой**. К вашим услугам — прохождение **Myst III: Exile**!

3. Мы ждали... мы долго ждали... Локализованная **Jagged Alliance 2,5: Цена свободы** пришла в наш мир с огромнейшим опозданием и не без досадных глюков, но это свершилось-таки, и мы не могли не отметить сей радостный факт детальнейшим руководством и прохождением за авторством специалиста по глобальным играм стратегико-ролевого направления — **Dash**.

4. **X-COM Enforcer**, увы, не оправдал надежд. Хотелось много большего. Но это по-прежнему X-COM, пусть и странноватый,

пусть в чем-то неказистый, но и все-таки, но и тем не менее... и, порассуждав таким вот образом, мы попросили **Николая Корвина** написать руководство с прохождением, каковые и отдаем в ваше полное распоряжение. Пользуйтесь!

**Все названные статьи публикуются в разделе "Руководства и прохождения" на компакте, где снабжены графикой и всем прочим. Кроме того в разделе "По журналу" в блоке "Матрица" все то же самое, но без картинок, дано в виде RTF-файлов. Редакция напоминает, что все материалы являются собственностью журнала и не могут быть опубликованы где-либо, будь то сайт или печатное издание, без нашего письменного разрешения.**

## ИГРОВАЯ ЗОНА



### #01. Baldur's Gate 2

1. Вторая подборка **высокоуровневых героев** различных классов. Портреты и озвучка прилагаются.

2. **Портреты**. Самые выразительные мордашки ждут вас на нашем компакт-диске.

3. Коллекция самых лучших трейнеров, а также редакторов героев и инвентаря. Выкладываем большой кучей: разгребайте, рассортировывайте и, так сказать, внедряйтесь. Откровенное «барахло» не клали, но «четверочных» версий там хватает. Впрочем, некоторым и эти середнячки за твердую пятерку сойдут.

### #02. Black and White

1. Первый (и пока единственный) редактор уровней **Eden Builder beta**. Очень прост в обращении, несмотря на немецкий интерфейс. Финальную версию разработчики клятвенно обещали сделать английской.

2. Вскоре после выхода редактора начали появляться и первые плоды творчества наиболее расторопных фанатов игры. На нашем компакт-диске вы можете найти две карты для **Skirmish** (поединок двух богов) — **GB World** и **Crazy Boy World**. Стравливайте в свое удовольствие Коров с Гориллами, Зебр с Тиграми... Богов с Дьяволами.

### #03. Counter-Strike Igromania Weapon-Pack #5 for Counter-Strike: "Dark Force Rising"

Эта подборка целиком посвящена главной движущей силе Counter-Strike — террористам. Не будь террористов, кто бы подкладывал бомбы и захватывал заложников? И с кем бы сражались каунтеры? Так что терроры — это самые важные парни в C-S!

#### Плохие русские парни

Если вы внимательно читали информацию, появляющуюся при выборе моделей террористов, то заметили, что группировка



**Phoenix Faction** — выходцы из бывшего СССР. Разумеется, для наших «родных» парней нужна достойная модель, а не та серость, что предлагается по умолчанию. Ну так получите. Новая модель — это не кто иной, как **Solid Snake**, герой культовой приставочной игры **Metal Gear Solid**, не так уж и давно переведенной, наконец, на РС. Выглядит Змей более чем достойно и на роль воина «Империи Зла» подходит на все сто процентов.

#### Новый наряд для зимнего сезона

Для членов террористической группировки **Arctic Avengers** тоже есть новая модель. Может быть, некоторым она покажется недостаточно крутой, но это — только на первый взгляд. Приглядитесь повнимательнее, и вы поймете, почему мы сочли ее достойной занять место на нашем диске. Мы предлагаем вам заменить арабского экстремиста на шикарно отрисованную дамочку-спецназовца. Поверьте, вы не пожалеете.

#### Мелочи для «бомбиста»

Данный файл — новая модель рюкзака, в котором хранится бомба. Он остается лежать на земле, когда его хозяина-террора убивают. Только теперь это будет уже не дешевый коричневый вещмешок, а настоящий рюкзак диверсанта с прикрепленной сбоку pipebomb.

#### Ма-а-аленький такой автомат...

Очередная замена для Mac10. На этот раз я вам предлагаю поставить укороченную модель **H&K**. Компактно, элегантно, смертельно.

#### ...И ба-а-альшой такой ножичек

Нож — страшное оружие в руке профессионала. Только вот стандартный нож — это не нож, а недоразумение одно. Что ж, время исправить ошибку. Предлагаемый вам нож можно по праву назвать маленьким произведением искусства, потому как... Впрочем, я не буду рекламировать эту модель. Установите ее, и вы сами все сразу увидите.

### #04. Fallout Tactics: Brotherhood of Steel

1. Модификация **Mutants Army** полностью оправдывает свое название. После установки данного «патча» вы получите в свое распоряжение отряд, полностью состоящий из мутантов, упырей и прочих жертв радиации.

2. Два очень симпатичных скина для Winamp.

### #05. Ground Control

Только было закрыли тему GC, как разработчики подкинули новые mission packs. Официальные сборники мультиплеерных карт: пятый и шестой выпуски. Это вам не «рашный» Z2, тут извилины подключать надо.

### #06. Half-Life

Сингл-плеерный мод **Black Mesa Security Force**, позволяющий поиграть за охранника.





## Игровая Зона

Baldur's Gate 2  
Black and White  
Counter-Strike  
Fallout Tactics: Brotherhood of Steel  
Ground Control  
Half-Life  
Heroes of Might and Magic III  
Hired Team Trial  
Icewind Dale  
Kingdom Under Fire  
MechWarrior IV  
Microsoft Flight Simulator 98/2000  
Quake III: Arena  
Red Alert II  
Rollercoaster Tycoon  
Rune ("Руна")  
Sacrifice  
Serious Sam  
SimCity 3000  
StarCraft  
The Sims  
Traffic Giant  
Tribes II  
Unreal Tournament  
Worms II/Armageddon/World Party

**Работы наших читателей**  
**Дополнение к "Игровой Зоне" №01**  
Подборка игровых обоев

**Дополнение к "Игровой Зоне" №02**  
Уровни для DOOM 1&2

**Дополнение к "Игровой Зоне" №03**  
PodBot 2.0 для Counter-Strike

**Патчи**

**Kohan: Immortal Sovereigns**

**MechWarrior 4: Vengeance**

**Myst 3: Exile**

**No One Lives Forever**

**Sacrifice**

**StarCraft**

**StarCraft: Brood Wars**

**Tropico**

**WarCraft 2 Battle.net Edition**

**Трейнеры**

**Evil Dead: Hail To The King**

**Golf Tycoon**

**Kayak Extreme**

**Myst 3**

**Outlive**

**Primal Prey**

**The Sims: House Party**

**Tropico**

**Deathmatch**

**Quake III: Arena**

Моды Arena World и Bouncy Quake 3

**Unreal Tournament**

Моды Xmaps, Jumper, PC Gamer  
Olympics и The Predator Relic

**Клубные новости**

Лучшие игры турнира Holland Euro CPL

**По журналу**

**Новостной меридиан**

Скриншоты с E3 2001

**Rules&Suxx**

Скрин-галерея

**"Ungorase спешит на помощь"**

EasyRecovery Professional

EraseUndo

Recover4all

Revival

**"Человечество на линии Mankind"**

MANKIND 1.7

**"Не Аськой единой..."**

AOL Instant Messenger

MSN Messenger Service

Odigo Messenger

Yahoo! Messenger

**"Worldcraft FAQ 2: Counter-Strike"**

Статья «Творцы новых плацдармов:

Counter-Strike маппинг»

**"Обзор тестовых программ"**

3DMark 2000

3DMark 2001

CD-Rom Drive Analyzer

SiSoft Sandra

**"Easter Eggs, Выпуск 2"**

SkinView

Serious Sam Demo

Pakexplorer

MDIV2

Half-Life Easter Egg Models

Демонстрация «борьбания» босса из

Opposing Force

Dark Yodas Black and White L3D Visualizer

**"Нотная грамота игродела"**

Подборка разной всячины в тему статьи

**Трейнеры**

Desperados: Wanted Dead Or Alive

Oil Tycoon

Tropico

**Сейвы**

E-Racer

**Advanced Dungeons and Dragons**

Forgotten Realms:

Mad Monkey vs The Dragon Claw.

**Magic: The Gathering**

Карты по турнирным задачкам

Спойлер Apocalypse

**"Внекомпьютерные новости"**

Правила Twilight Imperium: Armada

Инфа по Rune RPG

Колоды Чемпионата России по MTG

## Софтверный набор

Magic Trainer Creator

Magic Suitcase

3D Dragon Castle

Guitar Chords Crash Course

Mihov Gallery Creator

Mihov Index Maker

Mihov Picture Downloader

Necromancer's Dos Navigator

Strike

Super Metla 2001

TXT to HTML

Обновления для DLIH

## Скринтурс №07

(с) "Игромания", 2001

Сделан в России. В отличие от большинства буржуйских поделок, здесь все выполнено на **высочайшем уровне**.

Новое оружие (плюс часть моделей из **Opposing Force**), новый финальный монстр, очень неплохая озвучка, причем все диалоги на русском языке (тут вопрос спорный: с одной стороны, это для многих удобнее, но с другой — атмосфера игры нарушается), и, само собой, новые уровни.

## #07. Heroes of Might and Magic III

1. Пять сценариев: **Averness, Bavaria Bring, Jaehrigger Krieg** и **Orc Wars**. Битва Темных и Светлых сил продолжается. Кто одержит победу на этот раз? Знаем, знаем. Те, за кого будете играть. Но играть-то можно и за тех, и за других. Вот ведь дилемма. И в жестокой битве бобра с ослом побеждает, как водится, бобро...

2. Кампания в этот раз одна, но зато очень развернутая — аж семь сценариев. Называется это чудо **Shadow Trilogy**. Когда пройдете, глядишь, и новый выпуск «Мании» подоспеет, а там — новые кампании.

## #08. Hired Team Trial

Небольшая, но очень интересная подборка **отличных карт** от «отечественного производителя». Впрочем, скажем по секрету, забугорные коллеги по картострою от наших не отстают. НТ им, видать, по вкусу пришелся. А хаяли-то, клеймили-то...

## #09. Icewind Dale

1. Большая подборка из высокоуровневых и очень неплохо экипированных **героев** самых различных рас и классов. Тут есть из чего выбрать.

2. Шикарнейший скин для Winamp.

## #10. Kingdom Under Fire

Свеженький **сборник карт** от разработчиков. Несмотря на свой относительно небольшой объем, начинен аж 27 картами, пригодными как для сетевой, так и для одиночной игры.

## #11. MechWarrior IV

1. Очередная порция скинов для мехов: **MooCow, Comstar, Nvidia, Void** и **FF2**.

2. Утилита **Mech Manager**, позволяющая, не запуская игру, детально изучить свойства и внешний вид мехов, подключить/отключить дополнительных роботов или, по желанию, обтянуть их новыми скинами. Чертовски удобно и практично.

## #12. Microsoft Flight Simulator 98/2000

Дополнительные самолеты: «Кукурузник» **АН-2, АН-70, Ил-62, Ил-86, Ту-134, Грузовой Ту-20** с эмблемами **Аэрофлота, Як-9** и **Су-27**, а для любителей экзотики — хит се-





РУССКАЯ ВЕРСИЯ

# Некрономикон

МИСТИЧЕСКИЙ ТРИЛЛЕР

Американец Уильям Стэнтон узнает, что его друг Эдгар скрывает от него ужасную тайну, как-то связанную с загадочной смертью алхимика Грегора Гершеля полтора столетия назад. С этого момента жизнь героя превращается в приключенческий триллер, наполненный ужасающими мистическими событиями. Игроку предстоит пройти по разрушенным подземельям и заброшенным зданиям, исследовать подземную алхимическую лабораторию и заглянуть в глаза самой смерти, чтобы узнать магическую зашифрованную формулу из старинного собрания оккультных знаний — Некрономикона — и открыть двери, ведущие прямоком в неизведанное.

[www.1c.ru](http://www.1c.ru)

[www.nival.com](http://www.nival.com)







зона. Точная действующая копия "Пепел-ца", того самого! Сушки так и валяются от слаженных залпов его подкрыльных ракет... Гм, впрочем, у него и крыльев-то нет.

### # 13. Quake III: Arena

1. Карты **Flea Fights**, **Mice are Blue** и **Sudden Death**. Подробное описание смотрите на компактe.

2. Скины **Necromage** (классический образ злобного некромансера, правда, почему-то с дурацкими птичьими лапами), **Neo** (а про Тринити забыли!), **Nut** (придурок то есть), **Xev** (полуробот) и **Summertime** (дамочка в довольно откровенном наряде).

### # 14. Red Alert II

1. Официальные сборники **multiplayer/skirmish** карт под номерами 11 и 12. Интересно, что, начиная с десятого мап-пака, в каждом архиве всего лишь две карты вместо трех, как было раньше. Выдыхают ребятки?

2. Дополнительные миссии для **single-player**: **Covertop**, **First Move**, **Medical Mysteries**, **Moonlight Maneurs** и **The Rescue**.

3. Модификация на основе **rules.ini** под названием **Peacemaker** — не добавляет в игру никаких новых юнитов, но здорово меняет характеристики существующих. Так, например, обе стороны имеют возможность кроме своих стандартных создавать и все юниты противника. Кроме того, существенно усилены **Nuke Bomb** и **Lighting Storm**.

4. Модификация **Soviet Power**, также выполненная на основе изменений в файле **rules.ini**. Позволяет русским строить **Хроносферу** и **Weather Control** и использовать в сетевой игре некоторых сюжетных персонажей (типа генерала Владимира).

### # 15. Rollercoaster Tycoon

Большая пачка **пользовательских аттракционов**. Карусель, карусель — это радость для нас... Кто успел, тот присел.

### # 16. Rune ("Руна")

Увидел свет адд-он **Halls of Valhalla**, а следовательно, начали появляться сделанные только под него карты, причем — в немалых количествах. К сожалению, российского издателя для **Halls of Valhalla** еще не найдено (непонятно, будет ли этим заниматься «Бука») и купить адд-он пока не представляется возможным, поэтому мы решили повременить с выкладкой карт для него и в очередной раз подготовили подборку для классического **Rune**-дефматча.

1. Карта **DM-Naboo**, выполненная в лучших традициях карт для классического **Deatmatch** и **DM-Kore's Coliseum**: очередная «гладиаторская» арена.

2. Мод **Team Last Guy Standing** — командный вариант модификации (являющейся, в свою очередь, римейком популярного

мутатора для **Unreal Tournament**), представленной на прошлом CD.

### # 17. Sacrifice

Карты. Как и всегда, лучшие образцы народного творчества!

### # 18. Serious Sam

Сэм набрал обороты еще задолго до даты своего релиза. Фанаты, увидав демку, мигом сообразили, что к чему, и рубились на ратном поле отчаянно. Только истерзанные крылья гарпий да оторванные конечности гнааров поблескивали в лучах восходящего египетского солнца. Когда вышла мультиплеерная демка, начали появляться фанатские карты. Подумать только, карты к демке! Серьезный Самуил зацепил не по-детски. Зацепил до своего выхода, продолжает держать и сейчас. Когда вышла полная версия, народное творчество освободилось, наконец, от кандалов и расцвело яркой клумбой. Ручеек самопальных карт превратился сначала в речушку, а потом... Нет, до потом дело еще не дошло. Тяжелая артиллерия в лице модов уже на подходе, но ее время еще не настало. Подождем месяца два, может быть, три... А пока продолжаем отыгрывать новопоступающие мапы, создавать модельки и прочими незамысловатыми способами развлекать себя под строгим надзором бога Ра и рогаго Та-Ума.

1. Схлестнуть мини-ганы, штуцеры и ракетометы в классической «стенка на стенку» — это ли не развлечение для настоящих мужчин? Правда, мужчин должно быть много. Желательно больше двух. Не хватает друзей-приятелей — отправляйтесь в ближайший клуб. Тамошние обитатели-завсегдатаи давно просекли, что к чему, и рубятся в «Самуила» по-черному. DM-карты, изначально поставляемые с игрой, конечно, хороши. Но приедаются быстро. До классики **Quake: DM 2,4,6**, увы, не дотягивают. Стремительно хватайте с нашего компакта самые, на ваш взгляд, лучшие произведения самопального искусства, и айда в клуб! Отдельное внимание советуем обратить на **Ancient City** — мощнейшая подборка цветов (фиолетовое небо, гм, это серьезно). **The Second-Longest Yard** — римейк «Кутришного» **Q3DM17**. **Jump City** — разборки крутых парней в городском квартале. **Остальные пять** (подробное описание каждой смотрите на компактe, скрины каждого уровня прилагаются) также хороши, но менее памятливы. Но смотреть все и всем.

2. Что вы там бормочете? Игра вышла коротка? Есть такое. Два часа мощного геймплея — это всегда ТОЛЬКО два часа мощного геймплея. Хочется большего, а фанаты все никак не разродятся модификациями. Зато уровни для «кооператива» уже обозначились. Ловите. **Canyon Run**. Мощнейшая разработка. Для самых непонятливых и «несерьезных» поясняем. Любая «коо-

ператив»-карта отличается от DM-карты тем, что в ней разработан классический **однопользовательский геймплей**, только заточенный под прохождение двумя-тремя игроками. Сечете фишку? В опциях «количество соратников» ставите **элегантный нолик** и — вперед, на освоение **сингл-уровня**. А осваивать есть что. **Бенджамин Джонсон (Benjamin Johnson — Trisk)** постарался на славу. Левел получился ничуть не хуже, чем у кротимовцев. Такой не грех и в игру встроить. Все, до чего не додумались разработчики, додумался Бен. Скоростной спуск по спиральной трассе, фантастические арены с тысячами монстров, узкие ущелья... Убойный отдел на выезде. Да, и с монстрами Джонсон пару фишек провернул. Взял да и увеличил размер некоторых рептилоидов... Получилось не просто круто, а очень круто. Всем восхищаться полчаса. Стоит ли говорить, что в «кооперативе» играть еще веселее...

3. Мастер на все руки, скрывающийся за ником **iNVisO[QM]**, воспользовался встроенным в игру редактором моделей и «задизайнил» мощную модель **Дюка Ньюкема**. Теперь все, кто видит в старине Сэме пародию на «Ядерного Ди», смогут нивелировать свое негодование по этому поводу, заменив оригинального героя незабвенным любителем пинать чужие задницы. Действительно, «time to kick ass» уже пришло.

4. В довесок предлагаем вам одну очень симпатичную «обоину» по мотивам игры. Кодовое название «**Биомеханоидразумеемайорвярости**». Предельно просто, предельно ярко и, главное, стильно. Предельно стильно.

### # 19. SimCity 3000

1. Очень удобный редактор зданий, выполненный на движке игры.

2. Коллекция из лучших зданий, созданных фанатами, коих в мире насчитывается великое множество.

3. Дополнительные города, как реально существующие, так и чисто абстрактные.

### # 20. StarCraft

Предлагаем вашему вниманию обширную подборку из официальных мультиплеерных карт, а также несколько очень интересных пользовательских **однопользовательских** (простите) миссий.

### # 21. The Sims

1. Огромнейшая подборка дополнительных предметов, мебели и прочих скромных (и не очень) радостей простого сима. Обратите особое внимание на коллекцию **унитазов** — от классического «очка» до свертехнологичных девайсов космического вида. Такая техника должна быть в каждом доме!

2. Скины для симов. На любой вкус и цвет.



## #22. Traffic Giant

1. Подборка из четырех официальных сценариев — Lakefield, Lucky Island, Panwood и Twinkerton. Проезд не забываем оплачивать.

2. Две «обоины» для Windows по мотивам этого экономического симулятора.

## #23. Tribes II

1. Модификация LEGO System — заменяет модели игроков на пластмассовых человечков из конструктора LEGO.

2. Новая версия GUI — основного интерфейса игры. Не блещет красотой, но значительно удобнее стандартного.

## #24. Unreal Tournament Chaos UltraMarine

На прошлом диске я выложил новую модель для UT — UltraMarine из Вселенной Warhammer 40K. Теперь предлагаю вам новый скин для этой модели — воина сил Хаоса.

### Darth Vader

Его все-таки сделали! Я надеялся, я верил, я ждал. Как гласит восточная мудрость, все приходит к тому, кто умеет ждать. Вот и ко мне, а значит, и к вам пришло немного счастья в виде модели Дарта Вейдера. Вейдер получился прямо как живой, даже световой меч у него есть. Как и положено по фильмам, красного цвета. Со своим мечом Темный Джедай никогда не расстается, даже когда хватает Redeemer. У модели можно менять расцветку. А вот голос — нет, но это не страшно: все необходимые фразы, почерпнутые, естественно, из фильмов, прилагаются «в комплекте». **Feel the power of the Dark Side!**

## Neon Genesis Evangelion

Как я уже давненько обнаружил, среди «нереальных» модельеров довольно много фанатов аниме. Вот и скины, которые я вам предлагаю, тоже сделаны анимешниками. Теперь можно превратить Warboss'a в один из мехов из очень известного аниме-сериала Neon Genesis Evangelion. В дополнение к скинам прилагаются несколько карт, сделанных специально для создания соответствующей игровой атмосферы.

## Next Generation Weapons

Очень любопытный мод, прямо-таки подарок для всех любителей экзотического оружия. Внешний облик у «нереальных стволов» остается прежним, но теперь нажатием кнопки «Alternative Fire mode» можно переключиться на совершенно новые, ранее невиданные режимы уничтожения соперников. Например, у парочки Enforcer'ов можно таким образом включить «подогрев пуль».

Враг, в которого вы попадете такими пулями, начинает гореть, потихоньку умирая (потушить пламя можно, только подобрав аптечку). И это только Enforcers, про остальные виды оружия я умолчу, чтобы не портить вам удовольствия...

## #25. Worms II/ Armageddon/ World Party

1. Очень удобный редактор уровней, полностью совместимый со всеми версиями игры. Не упустите момента снабдить своих кольчатых любимцев новыми картами.

2. Большая куча дополнительных уровней на любой вкус. Как и редактор, преспокойно работает со всеми версиями игры.

## Работы наших читателей

1. Morphtris (Kharo Pavel aka Morph). Простенький вариант тетриса. Никаких наворотов. Профессионалы укладывания кубиков в виртуальный «стакан» пройдут и не заметят. А вот в качестве развлечения в пять-десять минут досуга — лучше и придумать нельзя.

2. Карта для Heroes of M&M III: «Месть подземелья» by Лорд. Подробное описание смотрите на диске. Карта — достойная, так что рекомендуем к ознакомлению всем фанатам «Героев».

3. Карта для StarCraft — Drone Ultra Madness (от Андрея Ковалева). На наш взгляд, совсем неплохая SC карта.

4. Druglord's Mansion (Особняк наркобарона) by Дмитрий Роммель aka Rommel. Карта для Jagged Alliance: Unfinished Business («Агония Власти: Цена Свободы», или просто: «Агония свободы...»). Карта представляет собой детализированный особняк главаря наркомафии, расположенный в джунглях.

## Дополнение к "Игровой Зоне" №01

## Подборка игровых обоев

И вновь мы спешим порадовать вас подборкой качественных обоев по вашим любимым играм. Заметили, кстати, что в «Мозговом Штурме» проанонсирован конкурс, поименованный «Штурмующий стену папер»? Не упустите возможности, нереализованные стенные паперы ждут штурмующего касания вашей творческой длани. А дабы вас не мучил вопрос, где найти вдохновение, посмотрите то, что мы, предварительно посмотрев, выложили на компакт. В этот раз компактоположением были номинированы: Black & White и Desperados (800x600 и 1024x768), Outcast, Planescape Torment и Rollcage (1024x768). Особенное внимание — обоям по Desperados и по Rollcage!

## Дополнение к "Игровой Зоне" №02

## Уровни для DOOM 1&2

Огромная подборка уровней для первого и второго DOOM! Классика есть классика: тут вы найдете как отличные одноигровые уровни, так и различные карты для товарищеского рубилова на бензопилах (aka deathmatch). Количество их описанию не поддается, тем паче, что даже мы не знаем, сколько именно карт войдет на компакт (ибо весят они порядка 50 мегабайт, а мы пока еще не перешли на DVD). Описание к одноуровневым картам коротко и ясно прописал товарищ Николай Коровин. Тот самый, что поспособствовал в откапывании и доставании из секретных id'шных подвалов «Дума» забавного монстра по имени Сабленог. Но обойтись можно и без его комментариев — к каждой карте прилагается текстовичок с кратким описанием уровня.

## Дополнение к "Игровой Зоне" №03

## PodBot 2.0 для Counter-Strike

Новая версия самого лучшего (по мнению большинства контр- и просто террористов) бота для CS. В новой версии много улучшений.

Переделаны скрипты поиска; боты могут подбирать оружие с земли (конфигурируется в podbot.cfg); добавились сообщения от ботов — команде; оптимизировался код выбора вейпойнтов; вейпойнты больше рассчитаны на тимплей и карту; боты используют дымовые гранаты; боты теперь двигаются по-всякому, включая стрейф с обходом препятствий; улучшился стрейф/прыжок во время боя; улучшился движок опознавания врага; добавились три характеристики с различными уровнями страха и агрессии; скилл выше 80 подразумевает прострел стен при условии, что бот видел врага за ней (не чит!); боты обмениваются информацией об увиденных врагах; боты собирают информацию о нычках; боты могут использовать различные кнопки всех типов (кроме камер); боты могут отстреливать тимкиллеров; добавлены консольные команды; улучшено поведение ослепленного флэшкой бота; боты лучше лазают по лестницам; боты стреляют в умирающего врага, если не видят другого врага; боты умеют меняться информацией по bomb place'am (аналог команды Sector clear); боты обращают внимание на тиканье бомбы; внесены исправления в редактор вейпойнтов; поведение ботов будет зависеть от количества тиммейтов и оружия в данный момент.



# ДЕМОБЛОК



## Демо-версии

Уникальный случай: почти все игры, описанные в "Демо-вердикте", обрели свое виртуальное воплощение на нашем компактe в виде, собственно, демо-версий (кроме Startopia, которая сейчас со дня на день появится в продаже, а значит — в демке уже не особо нуждается). Так что, почитав описания игр, вы сможете вставить диск в привод и буквально в три клика воочию убедиться, что я был прав в тех оценках, которые дал играм на страницах "Вердикта". На диске вы найдете следующие демки: **Speedboat Attack**, **The Mystery of The Druids**, **Leadfoot**, **Rails Across America** и **Gilbert Goodmate** (на момент написания этих строк передо мной уже лежит полная версия данного квеста, который, правда, в России выйдет только в августе).

Учитывая, что место на диске имеет нехорошее свойство полиморфироваться в нечто или, наоборот, во что-нибудь, то это означает, что вы сможете найти на компакте не только эти демо-версии, но и, возможно, некие другие... Как обычно, зависит это от того, сколько места у нас останется после того, как мы окончательно сведем воедино все наполнение компакта.

Помимо демо-версий, вашему вниманию предлагается уникальная в игровом мире вещь: бесплатная киношка по мотивам **Counter-Strike** под названием "**Phoenix Rising**". По сюжету, террористы захватили некое здание и удерживают там заложников. Контр-террористы пытаются всех терроров замочить, заложников вывести, на AWP денег скопить — все как обычно. В мини-фильме есть несколько забавных моментов. Например, главный террорист говорит исключительно по-русски (его слова дублируются по-английски текстом на экране), заложники застреляют в дверях, а побеждает в итоге террор по фамилии Камперов. Смотреть обязательно, независимо от ваших пристрастий (или отсутствия таковых) к **Counter-Strike**!

## Патчи

### Kohan: Immortal Sovereigns

Патч за номером 1.0.9 добавляет возможность паролирования серверов в мультиплеере, дает поиграть в режиме **Team Deathmatch**. Также латает некоторые дырки, оздоравливает баланс юнитов.

### MechWarrior 4: Vengeance

Патчик версии 1.5 весом в 7.8 мегабайт всего-навсего стабилизирует игру в режиме мультиплеер, избавляя от повышенных лагов и пропавших пакетов.

### РЕЙТИНГ

### Myst 3: Exile

Не успел выйти очередной сиквел изве-

стнейшего квеста, как появился патч к нему. Версия 1.1 дает следующее: если у вас CD-ROM привод навешен на букву "I" или дальше по английскому алфавиту, то игра могла его и не распознавать. Теперь будет. Ура. Если игра раньше вылетала при попытке досрочно завершить Credits с помощью клавиши "Пробел", то теперь не будет. Ура. Ну и по мелочам: мышку можно "инвертировать" (Ctrl+I), субтитров стало побольше, графические глюки кое-какие поубивали.

### РЕЙТИНГ

### No One Lives Forever

Патч под названием Update 3 (сколько можно!) излечивает нижеследующие бедствия.

В мультиплеере, если навесить свой измененный weapon.txt, игроки не могли подсоединиться к какому-либо серверу. Теперь могут.

В мультиплеере, если игрок ходил вприсядку по местности, то его могло случайно телепортировать на другую точку местности. Теперь не может.

В мультиплеере, если игрок садился в средство передвижения, используя zipcord, мог летать где угодно. Теперь не может.

Игрок мог войти в зону действия спящего газа и вследствие этого летать по небу. Теперь не может. Только во сне.

В мультиплеерном меню раньше показывали только три доступных опции "соединения". Теперь больше.

Убрали Stun/Sleep Recoils.

Исправлены "летающие" бонусы в сохранениях.

### РЕЙТИНГ

### Sacrifice

Patch 3 — так называется заплатка, вводящая в игру множество интересных вещей. Например, режим **Observer**, что дает возможность просто осматривать карту, не играя на ней; возможность редактирования книги заклинаний и самого колдуна; новый экран подсчетов; рейтинговая мультиплеерная система и многое другое. Патч ТРЕБУЕТ DirectX 8.

### РЕЙТИНГ

### StarCraft

Бета-обновление 1.08b. Пофиксили известный баг, когда игра просто зависала или вылетала при попытке превратить поврежденную creep colony в sunken colony. А также исправили некоторые глюки по мелочам.

### РЕЙТИНГ

### StarCraft: Brood Wars

Бета-обновление 1.08b. Пофиксили известный баг, когда игра просто зависала или вылетала при попытке превратить поврежденную creep colony в sunken colony. Добавили поддержку режима Top vs Bottom. Добавили Game

Recording — теперь вы можете записывать любую дефматчевую игру (тимплей не поддерживается). Улучшили поддержку Battle.net. Улучшили поддержку прокси, а также исправили те баги, которые были исправлены в Starcraft 1.08.

### РЕЙТИНГ

### Tropico

Версия 1.02 добавляет программируемые "горячие клавиши", позволяющие быстро перескочить в ту или иную точку на карте. Аэропорты строятся на 35% быстрее (другие большие здания строятся на 10% быстрее). Проблемы с рыбацкими лодками испарились и — sic! — включили **редактор карт**!

### РЕЙТИНГ

### WarCraft 2 Battle.net Edition

Патч 2.02 делает ужасающие по своей мощи штуки: во-первых, Eye of Kilrog можно заставить патрулировать (!), во-вторых, общность избавлена от взлома игры, при котором юниты можно было апгрейдить до поистине небесных высот. Ну и далее по мелочам: исправления на Battle.net, саперы стабильно взрываются, если кликать на стену, Death Coil можно кастовать на бывшего союзника. А также пофиксили забавный баг: если компьютер оставить на 24 дня или больше со включенным WarCraft 2 BNE, то главное меню не реагировало на клики! Мда... это кто же догадался оставить на три с половиной недели включенный компьютер?..

### РЕЙТИНГ

### Рейтинги патчей

**Единица** — бессмысленный патч, который совершенно не нужен (такие у нас вы увидите редко); **двойка** — патч имеет узкую направленность либо крайне малополезен; **тройка** — ряд исправлений средней степени критичности, ставить по желанию; **четверка** — важнейшие доработки, совершенно необходимо вашу игру с ним познакомить; **пятерка** — помимо исправлений патч добавляет нечто полезное (например, новую кампанию). Учитывается также соотношение объема патча и его полезности. Плюс заметьте, что по отношению к качеству игры самые хорошие патчи — с рейтингом единица (когда править почти нечего — это хорошо) и пятерка (бесплатные бонусы — это всегда классно!).

## Трейнеры

Общее для всех трейнеров: запустите игру, выйдите на какой-нибудь уровень, после чего нажмите **Alt+Tab**, запустите трейнер и действуйте по обстоятельствам.

### Evil Dead: Hail To The King

Этот трейнер дает бесконечную энергию, 9.999 патронов для пистолета, а также абсолютно бесконечное количество горючего для нашей любимой бензопилы.

### Golf Tycoon

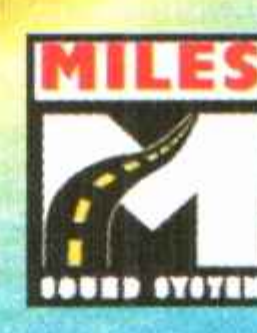
Нажав F1 в игре, вы получите 12.000.000 баксов, клавиша F2 принесет вам 10.000 гостей.



# ТРЕПЛО

## ТРЕБУЕТСЯ ДИКТАТОР

- Опыт работы от 3-х лет
- Желателен опыт геноцида
- Оплата сдельная







### Kayak Extreme

Всего-навсего сбрасывает пенальти до нуля.

### Myst 3

Редактор сейвилков. Дает все предметы на ту сейвилку, на которую вы укажете. Запускать игру не требуется.

### Outlive

9.999.999 кредитов — неплохая цена для 333-килобайтного файла!

### Primal Prey

Позволяет начать игру с максимальным количеством кредитов, причем эти кредиты никогда не будут падать, а для всего оружия можно заполучить бесконечные магазины.

### The Sims: House Party

Данный трейнер дает всего-навсего бесконечные деньги...

### Tropico

Три опции: 5 миллионов долларов в казне, та же сумма — но на банковском счете в Швейцарии, а также включение/выключение быстрого строительства.

## ПО ЖУРНАЛУ



### Deathmatch

#### Quake III: Arena

##### Моды:

Arena World — забавный командный мод: телепорт в центре арены выбрасывает игроков на расположенные по периферии точки респава. Таким образом можно легко уйти хоть от целой обоймы ракет!

Bouncy Quake 3 — оружие на врагов не действует! Получаем фраги, скидывая противника с высоты. Из вариантов игры наиболее интересен "царь горы", главная задача в котором является удержание на некой высоте, откуда желающие поднабрать фрагов все время пытаются вас сбить.

#### Unreal Tournament

##### Моды:

XMaps — функциональнейший мод, позволяющий легко и стремительно переключаться между разными картами и режимами игры. Рекомендуются всем активно играющим в UT-моды.

Jumper — мод оправдывает свое название. Настраиваем высоту прыжка — и вперед, на покорение башен и верхних этажей без лифтов.

PC Gamer Olympics — Олимпийские Игры на платформе UT! Кроме шуток — расстрел мишеней из снайперки и полет на "Редимере" по узким коридорам. Таблица рекордов прилагается.

The Predator Relic — игрок, подобравший артефакт, превращается в Хищника: невидимость и космическая скорость перемещения; чем дольше владеем "реликом", тем мощнее становимся!

### Клубные новости

1. Самым главным событием за истекший месяц стал прошедший в Голландии турнир Holland Euro CPL. Победителем на нем стал наш соотечественник из Екатеринбурга — b100.Death. Да и вообще — из шести первых мест четыре осталось за русскими. Отлично сыграли!

Лучшие игры турнира смотрите на нашем компакт в виде демов. Интересно увидеть, как b100.Death заделывает Lakerman'a и Fatality?

### Новостной меридиан

#### Лучшие скриншоты E3

Подборка отличных, полноформатных и, главное, ранее нигде не публиковавшихся скриншотов из будущих бесспорных хитов и просто хороших игр с прошедшей в конце мая в Лос-Анджелесе Electronic Entertainment Expo. Надеюсь, текстовое "дополнение" к этому шикарному визуальному ряду вы уже прочитали? Если нет — тогда бегом в "Новостной Меридиан". Для тех, кто уже сбегал и успел вернуться, сообщаем, что в комплект к скринам мы предоставляем... подборку фотографий с женскими прелестями E3! Речь идет о девушках-моделях, рекламировавших те или иные игры, будучи одетыми в соответствующие костюмы... Иногда — очень интересные костюмы.

### Rulezz&Suxx

Наша скрин-галерея картинок из собранных в разделе игр идет, как обычно, на компакт. Можете полюбоваться, так сказать, вплотную, не имея преграды в виде типографской краски.

### Антихакер

Несколько весьма эффективных программ, способных восстановить случайно «потерянные» данные даже с отформатированного винчестера: EasyRecovery Professional, EraseUndo и Recover4all, Revival.

### Интернет

#### Статья «Человечество на линии Mankind»

Mankind 1.7 — глобальная онлайн-стратегия в стиле Master of Orion.

#### Статья «Не Аськой единой... Программы для обмена сообщениями в онлайн»

Ряд «аськоподобных» программ, из которых по крайней мере одна способна потеснить с трона саму «тетю Асю»: AOL Instant Messenger, MSN Messenger Service (русская версия), Odigo Messenger (русская версия) плюс несколько «шкур» к нему, редактор этих самых «шкур» и кучка полезных плагинов), Yahoo! Messenger.

### Матрица Плюс

#### Статья «Террор каунтеры — не товарищ! Warcraft FAQ 2: Counter-Strike»

Статья «Творцы новых плацдармов: Counter-Strike мейпинг» в формате Word 97.

### Территория разлома

#### Статья «Весь компьютер — в числах. Обзор тестовых программ»

3DMark 2000, 3DMark 2001, CD-Rom Drive Analyzer и SiSoft Sandra (the System Analyzer, Diagnostic and Reporting Assistant). Мощнейшие тестовые программы для вашего «железного коня».

#### Статья «Easter Eggs: Выпуск 2»

SkinView — программа предназначена для просмотра скинов и движений Джулии из F.A.K.K.2.

Serious Sam Demo — запись с демонстрацией «секретов» старины Сэма. Записана сотрудником редакции, что называется, специально для журнала.

Сэйв с easter egg для realMyst 3D.

Pakexplorer — программа предназначена для извлечения ресурсов игры Half-Life из файла типа \*.pak.

MDLV2 — программа для просмотра всяческих трехмерных моделей из Half-Life.

Half-Life Easter Egg Models — около десяти неиспользованных в игре Half-Life моделей монстров.

Демонстрация «бормотания» босса из Opposing Force. В прямой и обратной записи.

Dark Yodas Black and White L3D Visualizer — программа предназначена для просмотра трехмерных моделей из игры Black & White.

### Самопал

Несколько примеров того, какова должна быть настоящая музыка в играх. Плюс несколько DLL'ек для совершенствования «понятливости» вашего компьютера к разного рода сэмплам. Рекомендуются всем, у кого «ящик» не понимает такие форматы, как mp3, wav, xm, it, s3m, mod, CD Audio, стриминг, DirectSound, EAX, A3D...

### КОдекс

Трейнеры к таким играм, как Desperados: Wanted Dead Or Alive, Oil Tycoon, Tropico. Плюс сейвы к игре E-Racer, в которых раскрыты все секретные трассы и машины. Все трейнеры созданы специально для вас Романом aka Docent.



## Вне компьютера

### Advanced Dungeons and Dragons

В Forgotten Realms есть весьма оригинальное место — Kara-Tur (the Eastern Realms). Это место навеяно земными восточными традициями, культурой, народами, единоборствами. Естественно, что все дисциплины и характеристики "восточных" героев описываются соответствующими способами. "Мания" предлагает вам побродить по этому кусочку вселенной в модуле Mad Monkey vs The Dragon Claw.

Оригинальный сюжет, связанный с разборками между кланами, и неповторимый восточный колорит наверняка заставят вас

провести над этим PDF-файлом не один час.

### Magic: The Gathering

Ничего особенного. Карты по турнирным задачам, повтор спойлера Apocalypse и прочее в том же духе. Отдельного раздела на CD пока не получается, это впереди. Не будем больше загадывать, когда появится — тогда и поговорим.

### "Внекомпьютерные новости"

Полные правила для Twilight Imperium: Armada, предварительная информация по Rune RPG и колоды-финалисты недавно состоявшегося Национального Чемпионата России по MTG.

## ВСЯКОЕ РАЗНОЕ



### Скринтурс №07 на CD

Пятый выпуск "Скринтурса" находится на компакт-диске. Нужно ли что-либо добавлять к сказанному? Ничего не нужно добавлять к сказанному. А если кто-то хочет, чтобы ему что-то добавили к сказанному, то он может загрузить компакт, отыскать "Скринтурс" и там прочесть все, что он бы хотел увидеть добавленным к сказанному. :)

### ИнфоБлок

Информация о технической поддержке, инструкция по использованию Magic Trainer Creator в немирных целях и инструкция по установке модов и демо для "Deathmatch".

В тех же областях печатаются все статьи-материалы (например, по "Пяти турнирным задачам"). И жизненно важную для вас информацию о тех, кто работал над компакт-диск, вы сможете прочесть, не побоясь этого слова, в разделе "ИнфоБлок".

### Софтверный набор

Как обычно, мы представляем Magic Trainer Creator и Magic Suitcase, а также следующие программы.

3D Dragon Castle — небольшая аркадная игрушка, возвращающая вас во времена царствования замечательных бесплатных поделок вроде Jill in the Jungle, Duke Nukem (2D) и Abuse. Единственное отличие — в оригинальности задумки.

Guitar Chords Crash Course — программа для тех, кто увлекается игрой на гитаре. Позволяет смотреть табулятуры, аккорды и многое другое, что касается гитар.

Mihov Gallery Creator — пятибалльная программа! Позволяет взять картинки в определенной директории и разместить их в качестве галереи на html-странице.

Mihov Index Maker — тоже удобная утилита. Она составляет список файлов в директории и ставит ссылки на них html-файле.

Mihov Picture Downloader — программка для скачивания файлов в форматах jpg, gif, htm, html, ссылки на которые присутствуют на заданной странице.

Necromancer's Dos Navigator — вариация известной оболочки Dos Navigator. Отличается по мелочам, но некоторым эти мелочи могут даже пригодиться.

Strike — забавный прикол. Компьютер тоже устает и становится капризным и вредным. Только верная мышка продолжает бегать по экрану, но без толку: на все ее нажатия компьютер просит оставить его в покое и дать отдохнуть...

Super Metla 2001 — быстрое и надежное удаление временных файлов, очистка временной папки. Работает нормально, интерфейс забавный, звуки прикольные.

TXT to HTML — программа преобразования текстового файла в html-файл. Берется исходник в формате txt и выдается файл с расширением html с расставленными тэгами. Удобная вещь.

Плюс, как обычно, очередная пачка обновлений для DLH по компьютерным играм.

### ДРАФТ

В директории /DOCS на компакт-диске в формате .RTF лежат исходники всех текстовок, которые пошли на компакт. Если вдруг оболочка у вас не запускается или чрезмерно глючит — ищите там подробности по установке и вообще развернутые описания всего того, что на компакт находится.

Для вашего удобства все разделы на компакт-диске организованы крайне логично и в соответствии со структурой рубрики "CD-Мания". Если вдруг у вас что-нибудь не заладилось — разобраться в директориях не составит труда.

**Редактор рубрики "CD-Мания" и компакт-диска: Геймер.**

**Редакторы "Игровой зоны": Алексей Кравчун и Геймер; составитель рубрики: or@NGE. Составитель "Демоблока" и "Софтверного набора": Святослав Торик.**

**Программирование компакт-диска: Денис Валеев aka Дионис. Дизайн оболочки компакт-диска: Илья 'J.B.' Галиев.**

**В подготовке компакт-диска принимала участие, как обычно, добрая половина редакции журнала "Игромания". Вторая половина оказывала моральную поддержку первой. ■**

# DISK WARS

Disk Wars - это увлекательные сражения в фэнтезийном мире, полном удивительных героев, ужасных монстров и магии...

Быстро учишься, легко играешь!



В захватывающей схватке Игроки используют Диски Существ и Заклинаний... СОБЕРИ СВОЮ СОБСТВЕННУЮ АРМИЮ Disk Wars и разгори битвы! Disk Wars действительно НОВЫЙ и уникальный ВИД настольных игр!

Компания "Саргона"

Москва,  
ул. Нижегородская, д. 32/15  
тел.: (095) 755-78-76  
e-mail: mail@sargona.ru  
Санкт-Петербург  
Новочеркасский пр-т., 47/1  
тел.: (812) 445-10-54  
peter@sargona.ru  
http://www.sargona.ru





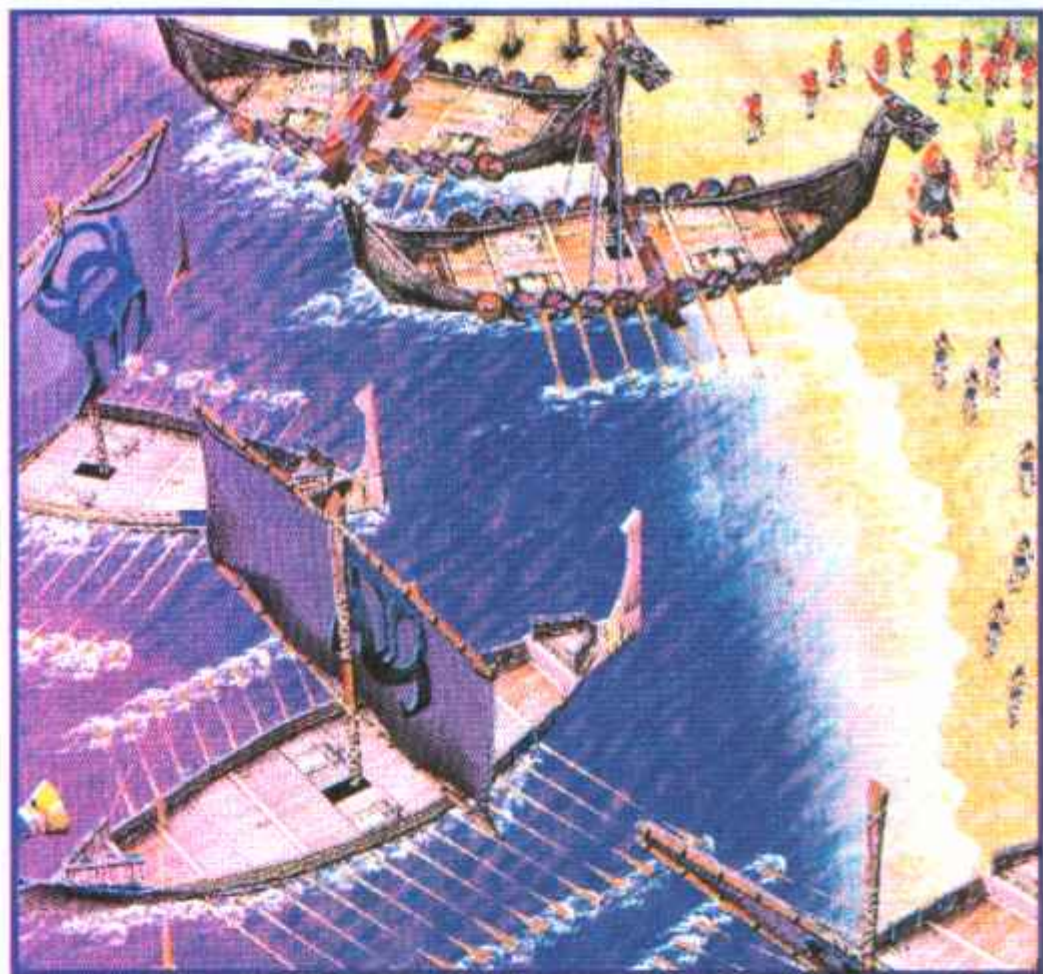
## Age of Mythology

**Жанр:** RTS \* **Издатель:** Microsoft  
**www.microsoft.com** \* **Разработчик:**  
Ensemble Studios \* **www.ensemblestudios.com**  
**Похожесть:** Age of Empires, Cossacks  
**Системные требования:** Не объявлены  
**Мультиплеер:** Очевидно, будет  
**Дата выхода:** Не объявлена

Третьего мая сего года еще один талантливый разработчик, Ensemble Studios, канул в бездонную утробу вездесущей Microsoft. Но, несмотря на сей факт, отважные сотрудники компании продолжают работу по своему новому проекту Age of Mythology (ранее известного под названием RTS III).

Продолжение серии Age of Empires больше не прячется от журналистов за парой смелых скриншотов — вышел официальный пресс-релиз.

Действие игры на сей раз происходит в глубокой древности, еще до возвышения Рима. На мировой арене столкнулись: античная цивилизация греков, величественный Египет и народы европейского севера (не путать с Крайним). Древние боги и мифические существа еще не изгнаны с локальных олимпов одоспешенным христианством и миролюбивыми



выми пророками Корана. Напротив — Зевс и Ра пользуются большой популярностью среди верующих и принимают судьбоносное участие в их жизни. Не только пехотой, конницей и осадными изобретениями сильны армии противников — молитвами можно упротить дорогое божество низвергнуть парочку молний и ураганов на головы неверных, а всевозможные циклопы и шакалоподобные прихвостни Анубиса вообще толпами снуют по земле с наглостью простых смертных.

В графическом плане AoM, обогнав предшественника на три круга, переселяется в чистейшее 3D. Сконцентрировавшись на мелочах и визуальных эффектах, создатели представят нашему взору не только детально анимированных юнитов и персонажей, но и природу, где день сменяет ночь и наоборот; где встречаются в изобилии торнадо, землетрясения и извержения вулканов. Особенно



в Ensemble гордятся водой: широкие пенные волны, круги и водовороты, брызги...

От старой доброй AoE в игре останется только принципы классической RTS и основы экономических и военных систем. AI, спецэффекты и все прочее стремительно эволюционирует.

Игра была представлена на недавно прошедшей E3 и вызвала бурные отклики у посетивших выставку журналистов. Мы же обязуемся, поднабрав материала, в следующем номере дать развернутое превью.

## Bacteria

**Жанр:** 3D Action/аркада \* **Издатель:**  
Не объявлен \* **Разработчик:** Fin Arts  
**www.bacteria-game.com** \* **Похожесть:**  
Decent, Asteroids \* **Системные требования:**  
Не объявлены \* **Мультиплеер:** Нет  
**Дата выхода:** Июнь-июль 2001 года

По сюжету мы играем за храброго врача, въезжающего на уменьшенной до размеров бусинки субмарине (врач тоже небольшой) в тела безнадежно больных с целью борьбы со всяческими зловередными микроорганизмами. Одно больное тело — уровень. В конце миссии придется сразиться с каким-то особо злобным вирусом будущего, перед которым бледнеют и СПИД, и полиомиелит, и даже мальтийская чесотка. В процессе расправы мы можем ненароком убить человека, что грозит неминуемым штрафом и потерей очков.

Визуально игра будет походить на какой-нибудь динамичный космический симулятор с шизоидным уклоном, хотя самим авторам больше нравится сравнивать свое детище



с древним аркадным шедевром Asteroids. "Крутиться, планировать, уходить в крутое пике, резко разворачиваться и отстреливать гадов — на слух это напоминает Descent, но поверьте — это вовсе не он!" — говорил в одном из интервью Ларс Эсепетр, глава Fin Arts. В процессе борьбы за оздоровление нас ожидает экскурсия по кровавым сосудам, маневры в районе мозжечка и долговременная осада солнечного сплетения. Плюс очень много аркады, непрерывное движение и сотни, полчища, легионы вредоносных бактерий, которых нужно отстреливать из специального лучемета. Уж не об этом ли всем мы мечтали на уроках биологии?



Движок в Bacteria используется свой, оригинальный. Судя по скриншотам, он уже сейчас более чем на уровне. Особенная гордость программистов — это, конечно же, кровь, в которой плавает микро-субмарина. Утверждается, что это единственная в мире игра, "где на каждый кубический дециметр приходится литр кровищи", и что ничего подобного индустрия еще не видела. Охотно верим.

## Broken Sword 3: The Sleeping Dragon

**Жанр:** Квест \* **Издатель:** Не объявлен  
**Разработчик:** Revolution Software  
**www.revolution.co.uk** \* **Похожесть:** Broken  
Sword 1-2, The Road to El Dorado  
**Системные требования:** Не объявлены  
**Мультиплеер:** Нет \* **Дата выхода:** Не объявлена

Со времен нашей последней новости о Broken Sword 3 про игру не стало известно ни грамма больше. С завидным постоянством в Сети продолжают циркулировать слухи об исключительной PS2- и X-Box-ориентации проекта, о введении в игру "третьего главного героя" и даже о полном сворачивании разработки и переориентации Revolution на многопользовательские онлайн-шутеры... Короче, дело — мрак, сами понимаете.

Сюжет очередного путешествия Джорджа Стоббарта и его подруги Николь закручивается вокруг "древнего бога, дракона, который спит уже тысячу лет", а проснувшись, по преданию, уничтожит весь мир. Дракон вот-вот должен перестать дрыхнуть, но ни



Джорж, ни Николь не знают — где, как, да и зачем его искать. Тайна, как всегда, открывается неожиданно...

В Broken Sword 3 разработчики окончательно отказались от использования плоского движка, рисованных героев и интерьеров и скон-



центрировались на своих предыдущих графических наработках для In Cold Blood ("Не зная страха"). Вместе со сменой движка безвозвратно уходит и тот неповторимый "мультяшный" стиль, за который мы так любили первые два "Меча". ICB был подчеркнута серьезным, мрачным триллером, а такой имидж уж никак не вяжется с классической "легкостью", "несерьезностью" серии Broken Sword. Однако разработчики в различных интервью официально заявляют, что "легкий и трехмерный" движок совсем не обязательно должен быть похож на творившийся в том же Escape From Monkey Island разноцветный балаган. В качестве примера приводится El Dorado — "именно так и должен выглядеть классический мультфильм, перенесенный в 3D". Впрочем, как это все будет смотреться на практике — решительно непонятно, ибо, кроме трех страшненьких картинок (согласитесь!), якобы изображающих наших старых знакомых, ни одного игрового скриншота до сих пор не опубликовано.

Об изменениях в геймплее известно ничтожно мало. Джорджа и Николь по-прежнему заставят решать "классические головоломки", рыться в безразмерном инвентаре,

вести "нелинейные диалоги" и наживать себе новых врагов — все как в старые добрые времена. Мышиный курсор умрет навсегда, линейный сюжет выброшен на свалку истории, а общее действие растянется по всему миру от Старого до Нового света, от жарких тропиков

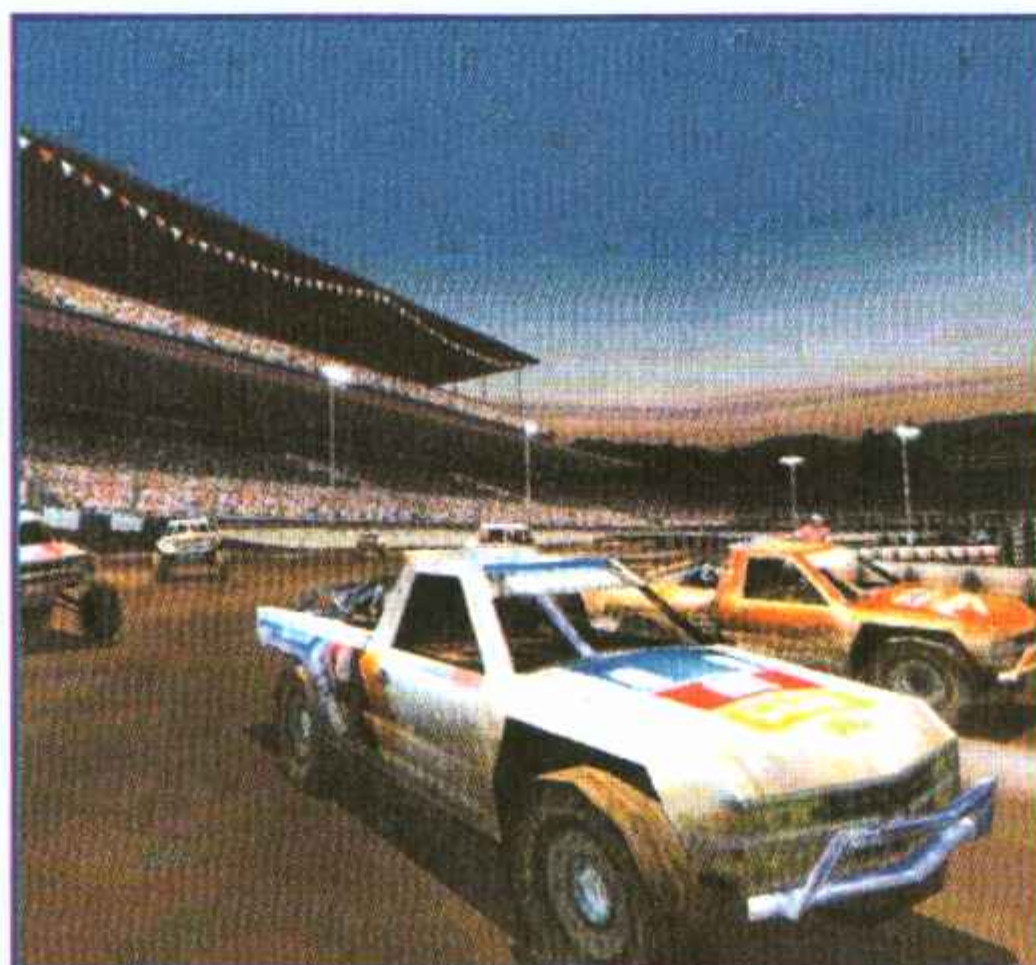


до заснеженной тундры. В итоге Broken Sword 3 обещает быть самым большим, основательным, интересным и... последним приключением знаменитого сериала. Увы...

## Leadfoot

Жанр: Автосимулятор ♦ Издатель: Take 2 Interactive ♦ [www.take2.com](http://www.take2.com) ♦ Разработчик: Ratbag Games [www.ratbaggames.com](http://www.ratbaggames.com)  
Похожесть: Dirt Track Racing, Powerslide, Monster Truck Madness  
Системные требования: Не объявлены  
Мультиплеер: Интернет, локальная сеть  
Дата выхода: Май 2001 года

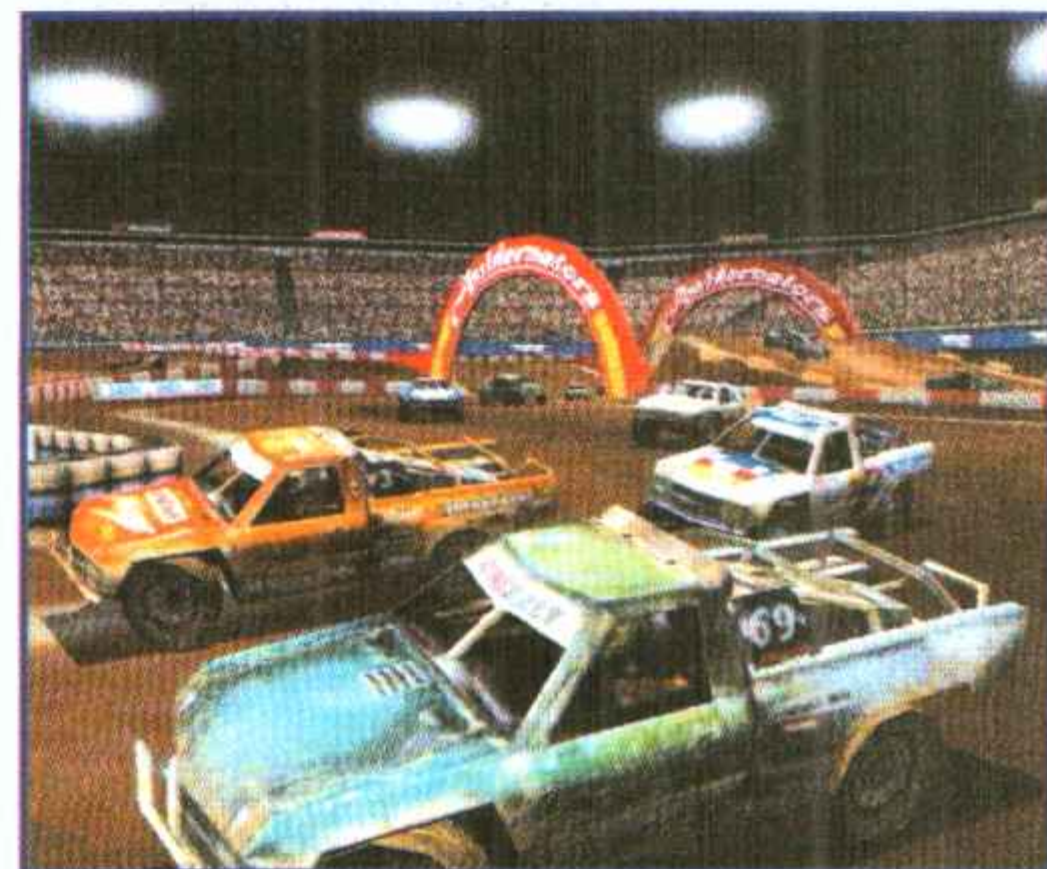
Австралийцы из Ratbag продолжают радовать мир симуляторами неклассических гонок. Их предыдущие игры — Dirt Track Racing и Powerslide — были любопытными, оригинальными, но, увы, довольно посредственными с точки зрения графики и реализма творениями. Новый проект, экстремальные гонки



Leadfoot, собирается, насколько возможно, исправить печальную традицию. Так, старый движок был основательно переработан, количество моделей автомобилей выросло в разы, ну а внутриигровая физика наконец-то стала подчиняться законам Ньютона, а не господина Генератора Случайных Чисел.

Сами соревнования скорее напоминают небезызвестные "гонки на выживание", чем нормальные спортивные состязания. Судите сами: трасса проходит в среднем за период от 45 секунд до минуты и представляет собой страшное нагромождение насыпей, разбросанного металлолома, разлитого машинного масла и прочих урбанистических красот. Автомобили участников — любых типов, от пятитонных "бигфутов" до юрких "багги" (разработчики заготовили великое множество разнообразных моделей), а помимо стандартных гоночных соревнований нам обещают еще несколько весьма специфичных окоспортивных развлечений.

Так, в режиме "карьеры" помимо собственно участия в гонках нам предстоит привлекать спонсоров (!) к своей скромной персоне, демонстрируя недюжинное умение уп-



равляться с рулем во время тренировочных заездов. Чем большее впечатление вы произведете, тем больше получите денег и тем более качественными запчастями сможете оснастить машину. А послужат ли такие экономико-спортивные отношения Leadfoot на пользу — мы увидим буквально на днях.

## Paris-Dakar Rally

Жанр: Автосимулятор ♦ Издатель/разработчик: Acclaim [www.acclaim.com](http://www.acclaim.com)  
Похожесть: Rally: Paris-Dakar, Rally Championship 2000 ♦ Системные требования: Не объявлены ♦ Мультиплеер: Не объявлен  
Дата выхода: 30 июня 2001 года

### Где-то в жаркой Африке...

"...Теперь я точно знаю, что я больше всего люблю в жизни. Больше всего я люблю холодильники, да-да, огромные железнодорожные рефрижераторы, доверху набитые запотевшими кубиками льда", — безнадежно процедила Ютта Кляйншмидт, выгребая из картера очередную горсть сального песка. "Кажется, мы где-то к востоку от Нуакшота... Эй, ты меня слышишь?!" Штурман делал вид, что не слышит — после пятого солнечного удара его общительность будто испарилась. Обливаясь потом, он яростно менял новую фару и бормотал что-то о тюремных макаронах. Они уже прошли большую часть маршрута, оставив позади Западную Европу, Марокко и всех оппонентов. И вот, когда до Дакара и заслуженной победы оставался последний,

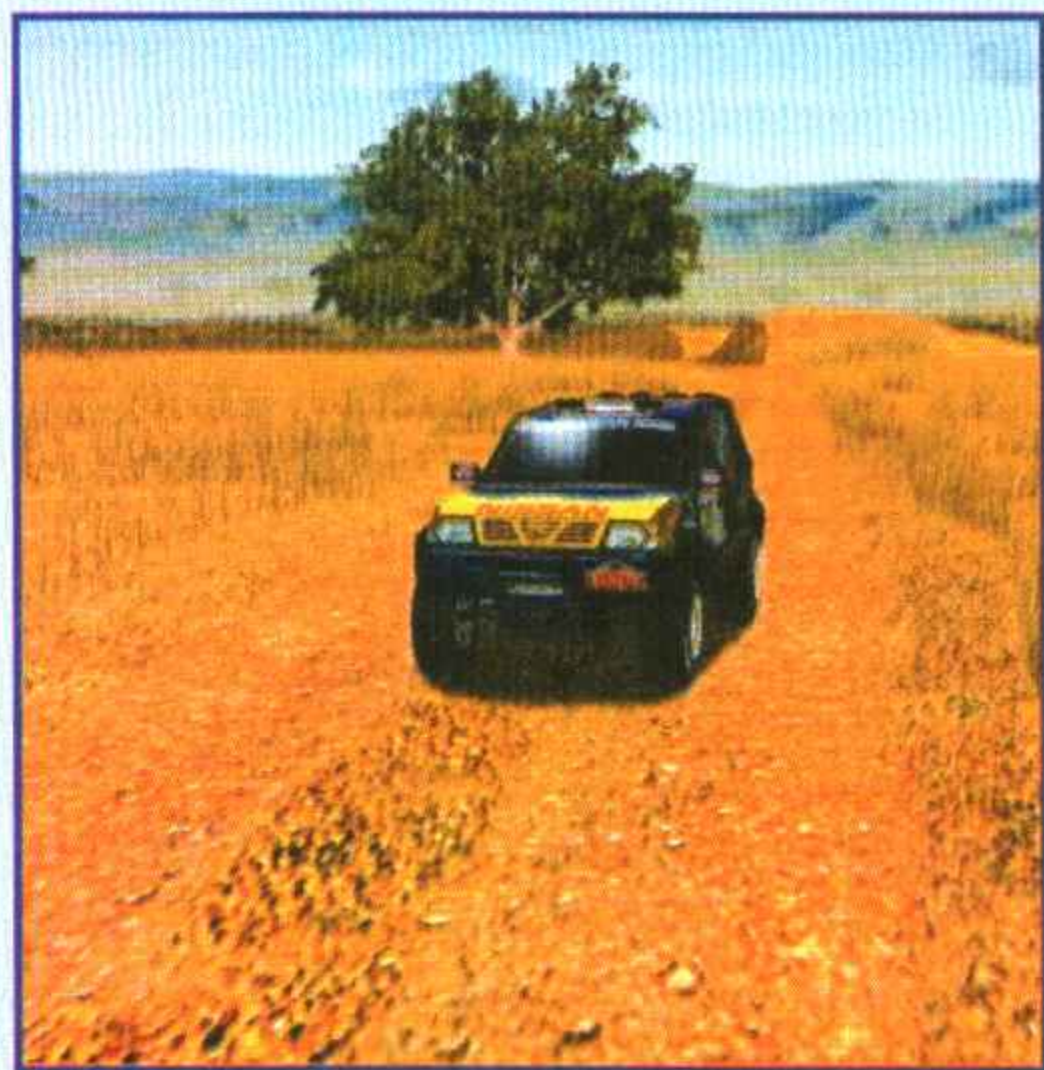




двадцатый этап гонки, западная Сахара подкинула немецкому экипажу эту коварную дюну. Двадцать третье ежегодное ралли Париж—Дакар подходило к завершению, но определить победителя казалось невозможным...

### Катайтесь джипами Acclaim

Фирма Acclaim предлагает вам отправиться в увлекательное путешествие по северной Африке. Маршрут следования проходит в зоне песчаных и каменистых пустынь, тропических саванн и редколесий, а также в джунглях и прибрежных районах, по горным и соляным плато. Весь путь состоит из 12 этапов по 25 км каждый. На время поездки фирма предоставляет участникам следующие типы транспорта: "багги", джипы 4x4, двух- и четырехколесные мотоциклы. Наличие водительских прав и навыков экстремального вождения обязательно. Опыт выживания тоже может пригодиться, т.к. во время пути вам придется заботиться о запасах воды и пищи.



Ни один из этапов маршрута не линеен — каждый из них можно пройти разными путями, для чего вам понадобится умение обращаться с G.P.S. компасом и знание основ навигации. Штурманы предоставляются только водителям джипов.

### Приложение 1: советы безопасности

Фирма Acclaim предупреждает, что во время пути вам встретятся многочисленные опасности и препятствия, и берет на себя смелость дать несколько рекомендаций.

Более всего опасайтесь камней, валунов и поваленных деревьев. Старательно избегайте глубоких ям и рытвин — провал колеса на высокой скорости может вывести вашу машину из строя, и вы потеряете драгоценное время. Наезженная колея часто выглядит хорошим указателем направления, но она не менее опасна: запросто можно сесть на брюхо, повредить ось и подвеску. Берегите ветровое стекло от ударов веток: если оно

разобьется, вы будете беззащитны против дождя и песчаных бурь. Камнепады и осыпи могут обрушиться на вас в самых неожиданных местах, а сломанные мосты заставят намочить не только колеса. Используйте индивидуальные особенности вашей техники. Джип 4x4, например, пройдет по любым кочкам и ухабам, а легкий скутер никогда не застрянет в песке и слякоти. Были случаи, когда гонщикам удавалось перелетать с одного края оврага на другой, но многие падали вниз и разбивались. Всегда старайтесь найти более безопасный путь и не рискуйте попусту. Если же повреждений не удалось избежать, вам всегда помогут на станциях технической поддержки между этапами.



Возможность принимать решения привнесет в гонку элемент неизвестности, первооткрывательства, а неплохое графическое оформление и спецэффекты добавят динамики и интересности.

Экипаж Ютты Кляйншмидт победил в ралли Париж—Дакар 2001 года. Кто следующий?

### Star Trek: Deep Space Nine — Dominion Wars

Жанр: Космическая RTS ♦ Издатель: Simon and Shuster Interactive [www.simonandschuster.com](http://www.simonandschuster.com)  
Разработчик: Gizmo Games ♦ [www.gizmogames.com](http://www.gizmogames.com) ♦ Похожесть: Homeworld, O.R.B. ♦ Системные требования: Не объявлены  
Мультиплеер: Интернет, локальная сеть  
Дата выхода: Июнь 2001 года

Вселенную Star Trek продолжает распырывать во все стороны, несмотря на отчаянные протесты многочисленной армии "треконе-навистников". У Star Trek уже есть свой Quake, свой Tomb Raider, свой Ground Control, совсем недавно вышли свои же Commandos, и для полноты счастья не хватало только собственного Homeworld. Вы уже схватились за сердце в ожидании следующей фразы? Спокойствие! Все не так плохо, как может показаться.

Итак, Star Trek "Homeworld" (он же Dominion Wars), первая трехмерная космиче-



ская стратегия в игровой вселенной широкого потребления. В "список обещаний" сего тайтла входят такие потрясающие вещи, как "сногшибательная графика" (люди, видевшие закрытую дему, утверждают, что по качеству моделей, взрывов и прочей пиротехники O.R.B. даже близко не валялся) и даже "продвинутая система командования" с "элементами RPG". Но это все детали, а самым, безусловно, главным в DW обещает стать его "полное соответствие канонам сериала", что для всех знатоков этих самых "канонов" уже давно не новость.

История DW построена на событиях, предшествующих сюжету Star Trek: Away Team, и рассказывает про "ту самую войну" Федерации с группой повстанцев-доминионов. Локальный конфликт, в который потихоньку оказались втянуты все продвинутые звездные расы, перетек в глобальную межгалактическую войну, чему изрядно обрадовались игровые сценаристы. Локальные стычки истребителей, разведывательные операции, полномасштабные космические сражения с использованием крейсеров вроде небезызвестного Enterprise... Такой расклад обещает дать необычайный простор нашему тактико-стратегическому воображению.

От своего ближайшего и пока единственного конкурента Dominion Wars отличается практически всем, как бы смешно это ни звучало. Боевая система чуть ли не под ноль скопирована с приснопамятного Outforce. То есть все корабли, планеты и сооружения окажутся в DW полностью трехмерными, тогда как сражения будут происходить на плоском поле. Оттуда же перекопировал и принцип "2.5D", когда стратегические маневры вроде "зайти снизу" или "отлететь вверх" откидываются как несостоятельные, а игра ведется на манер какой-нибудь плоской RTS-классики.

Для чего понадобились такие упрощения — большой секрет, а уж выйдет ли из этого что-нибудь хорошее — так вообще страшная тайна. Однако сами разработчики, чьи заявления пестрят словами вроде "impressive", "experience" и "breakthrough", полны жизненного оптимизма: "наша игра при всей



красоте трехмерного пространства не заставляет напрягать воображение; мы создаем простую, но чрезвычайно эффектную космическую RTS".

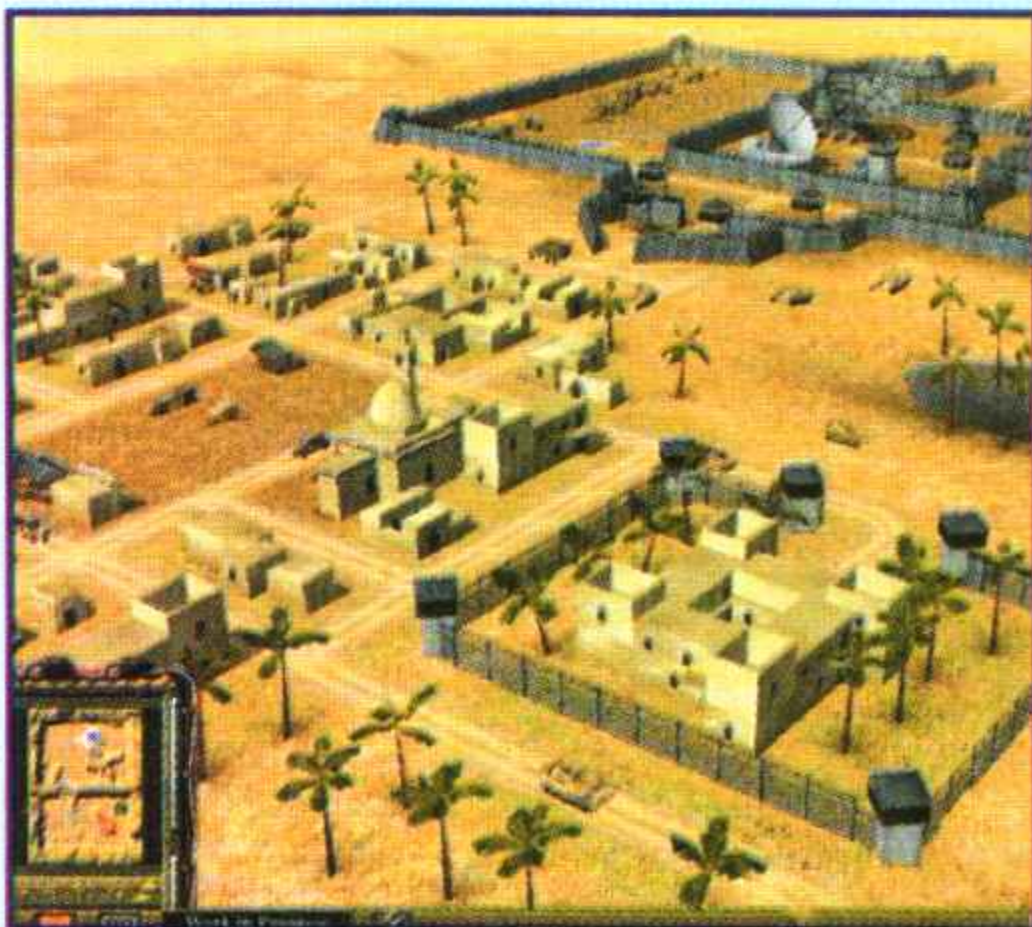
## World War III: BLACK GOLD

**Жанр:** RTS ♦ **Издатель:** Не объявлен  
**Разработчик:** Zuxxez [www.zuxxez.de](http://www.zuxxez.de)  
**Похожесть:** The Moon Project, Warzone 2100  
**Системные требования:** Не объявлены  
**Мультиплеер:** Не объявлен  
**Дата выхода:** Июнь 2001 года

По общей идее World War III от немцев из Zuxxez очень напоминает C&C. Тот же общепланетарный конфликт в недалеком будущем и уход от реалистичных подробностей в поль-



зу играбельности. Новая игра, как мозаика, собирается из заранее подобранных деталей. Электростанции ограничивают размер базы, арсенал содержит ядерное и химическое оружие, а также средства защиты от него. Подразделения суждено набирать опыт и пополнять запасы амуниции, для чего придется строить соответствующие здания. Также разрешат собирать свои варианты техники из запчастей и пользоваться приемами информационной войны — снимать картинку с "монитора" противника, например. Дерево технологий обещает быть столь ветвистым, что создатели любезно предлагают несколько базовых шаблонов развития. Это же касается командования войсками.



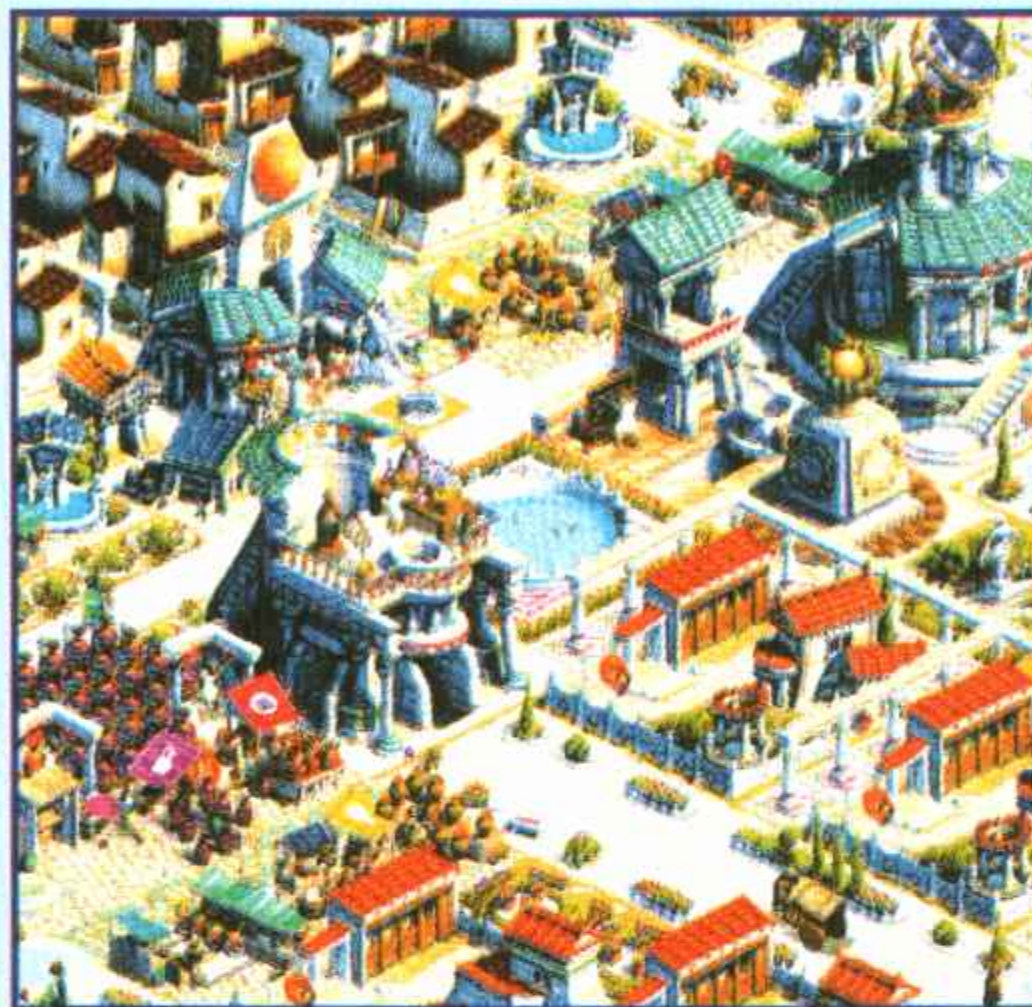
Несмотря на говорящее название новой RTS, доподлинно неизвестно, чем будут питаться харвестеры и бюджеты мировых милитаристов. Зато о трехмерной среде обитания последних авторы поют, заливаясь. Мол, не только горы, реки и леса нарисуют, но дадут бульдозеры, чтобы все это разравнивать, и проходческие щиты, чтобы горы сверлить и рыть повсеместно туннели. Вот и хорошо — рукотворными мостами уже никого не удивишь.

## Zeus Expansion: Poseidon

**Жанр:** Экономическая стратегия  
**Издатель:** Sierra [www.sierra.com](http://www.sierra.com)  
**Разработчик:** Impression Games  
[www.impressiongames.com](http://www.impressiongames.com) ♦ **Похожесть:** Zeus, Caesar III, Pharaoh ♦ **Системные требования:** P-166(PII-300), 32(64)Мб  
**Мультиплеер:** Нет ♦ **Дата выхода:** Лето 2001

Каждому младенцу известно, что вторым богом в греческой теологической иерархии после громовержца и повелителя небес Зевса был океанавт и повелитель, соответственно, воды — Посейдон. И именно ему посвящен адд-он к недавней "божественной" стратегии Zeus: Master of Olympus.

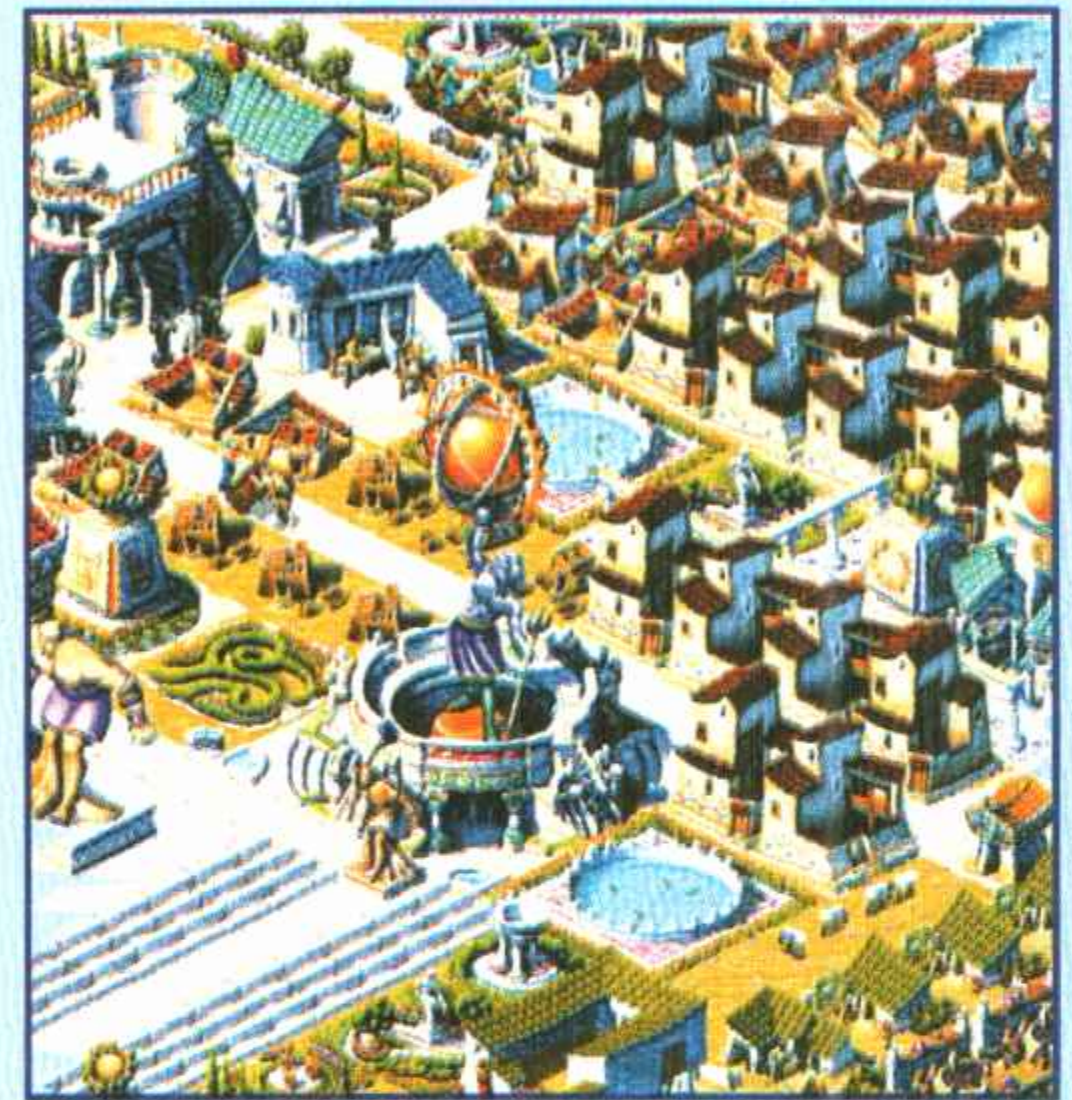
Итак, под нашим началом находится некогда богатый и великий, но впавший в анархию и в конце концов затопленный (ну-ка, попробуйте догадаться — кем?) остров Атлантида (по Гомеру — именно остров). Как теперь выясняется, горячие атланты вели непримире-



мую вражду с цивилизациями-конкурентами, как-то: египтянами, ацтеками, финикийцами... При чем тут ацтеки? Ну, надо же с кем-то биться в течение 25 миссий в четырех компаниях за каждую из враждующих сторон...

Нечего и говорить, что на пути к полной и безоговорочной победе нас будет поджидать множество всякоразных препятствий.

Новые монстры, пришедшие в основном из легенд все тех же египтяно-атцекских конкурентов: разнообразные сфинксы, гарпии, химеры и еще какое-то чудовище с очень неприличным названием. В кузницах и мастер-



ских мы воочию столкнемся с новым витком развития античного ВПК — появятся новые виды оружия, какой-то атлантический металл для особо крепких клинков, заговоренные метательные камни для катапульт и многое, многое другое.

Удивительно, но при столь явной кровавости разработчики адд-она делают большую ставку на мирные методы решения конфликта, нежели это было в оригинальной игре. Так, известно, что в Poseidon на порядок улучшится система торговли: из-за моря приедут новые, весьма экзотические промыслы вроде добычи пряностей или редких камней; размеры городов вырастут как минимум вдвое, а количество всевозможных зданий, памятников и храмов, доступных к возведению, окончательно зашкалит за любые разумные пределы.

Уже сейчас известно, что для нормальной работы адд-ону будет нужен диск с оригинальной игрой — се ля ви, такова жизнь.

## Zoo Tycoon

**Жанр:** Экономическая стратегия  
**Издатель:** Microsoft [www.microsoft.com](http://www.microsoft.com)  
**Разработчик:** Blue Fang Games  
[www.bluefang.com](http://www.bluefang.com) ♦ **Похожесть:** Roller Coaster, Theme Park ♦ **Системные требования:** Не объявлены ♦ **Мультиплеер:** Нет  
**Дата выхода:** Осень 2001

Строительно-монтажная фирма Microsoft больше не специализируется на планировке парков развлечений и аттракционах. Год назад, сдав в эксплуатацию Roller Coaster Tycoon, мастера конвейерной сборки Tycoon'ов обратили внимание на братьев меньших и решили попробовать свои силы в сфере зоопаркостроения. Для этого был нанят субподрядчик Blue Fang Games и заказана дюжина учебников "Зоология" для шестого класса.

Со времен RT общий концепт строительства практически не изменился: при закладке новой горки или колеса достаточно было определить и подготовить место, закупить и раз-





местить механизмы. Потом провести дорожки и организовать обслуживание и ремонт. Теперь же придется учитывать особенности и повадки каждого вида. Макакам нужны деревья, зебрам — просторный вольер для беготни, и горные козлы вряд ли будут счастливы на льду — придется воротить им маленький Эверест. Чтобы обеспечить уют своим чадам, вы сможете выбрать нужные из 60 видов материалов и построек: от примитивных загонов до современных многоуровневых сооружений. Но возвести новую клеть или павильон — это полдела. Еще понадобятся ветеринарные пункты, кухни, помещения для обслуживающего персонала и прочие вспомогательные строения. Если зверюшка сыта и довольна, она весело скачет и резвится, доставляя удовольствие посетителям, а посетители в свою очередь доставляют удовольствие вам личным финансовым участием. Но когда что-то идет не так и ваш питомец голоден, ему тесно или просто скучно, денег на нем много не заработаешь. Ткнув на обиженного, вы получите полный список его нужд и пожеланий, а также общую характеристику вида, необходимых условий его содержания и т.д.

Пренебрегая всем этим, вы рискуете лишиться зверюшки: она может просто погибнуть из вредности или ее заберут *Green Peace*'овцы. Животные в *Zoo Tycoon* на вес золота — новые виды становятся доступными только по мере улучшения и роста вашего парка. Уссурийские тигры и пингины будут настоящей мечтой на начальных этапах игры, и потеря каждого из них ударит не только по



нервам, но и по кошельку. Всего в игре планируется порядка 40 представителей фауны.

Как видите, забота — главная отличительная черта игры — просматривается во всем; неважно, о животных или о людях идет речь. А клиенты порой бывают куда капризней даже самых экзотических и требовательных тварей. Всегда, когда дело касается рекреации, эти бухгалтера, водители и мойщики окон превращаются в рафинированных аристократов, постоянно недовольных "безвкусным" оформлением, "бездарным" расположением и "высокими" ценами. И поэтому придется прокладывать аккуратные дорожки к павильонам, ставить скамеечки, столбики и фонтанчики, строить мини-закусочные и комнаты отдыха, стараясь, чтобы каждая деталь сочеталась и цветом, и стилем. Мало того — потребуется целая армия гидов и смотрителей, чтобы популярно разъяснять праздной публике, где у этого голова или копыта, и следить, чтобы львов тайком не прикармливали огуречными сэндвичами.

Но самое интересное начинается, когда животные вырываются на волю. Может, дерево стояло слишком близко к ограде, и, на радость посетителям, обезьянка улизнула. А потом слоник сломал хлипкий плетень и теперь развлекается с детсадовской группой — хоботом забрасывает карапузов в фонтан. Так что следите за тем, чтобы ограждения были достаточно высокими и устойчивыми: нельзя же держать тигров за метровым забором, а бегемотов — за стеклом!

В плане 2D графики и анимации объектов *Zoo Tycoon* родится, скажем так, с косматой бородой. Слава Богу, что хоть "клеточек" не видно и оттенки смешиваются более-менее плавно, но сами модели выглядят примитивно. Люди и животные имеют множество схем поведения и ведут себя если не реалистично, то, по крайней мере, активно. Но главное отличие индустриально-технических симов от нашего зоопарка в том, что паровозы и качели не умеют размножаться. Разведение зверей обещает добавить веселья в процесс и немного разнообразить экономику. Как выразился обозреватель одного из западных сайтов: "Животный фактор — то единственное, что отличает *ZT* от других симов, что в состоянии привлечь игроков, досыта наевшихся заводами и каруселями".

## Sub Command

Жанр: Симулятор подводной лодки  
Издатель: Electronic Arts [www.eagames.ea.com](http://www.eagames.ea.com)  
Разработчик: Sonalysts [www.sonalysts.com](http://www.sonalysts.com)  
Похожесть: Wolf pack, 688(II) Hunter/Killer  
Системные требования: Не объявлены  
Мультиплеер: Интернет Дата выхода: Лето 2001

Делать симуляторы подводных лодок — занятие непростое и рискованное. Как правило, потенциальная играбельность у них про-



тивоположна реалистичности и исторической достоверности. Ну нету у современных подлодок больших иллюминаторов — только радары, сонары, и одному только капитану изредка можно полюбоваться в перископ. Это ничуть не пугает ребят из *Sonalysts* — и они, решив повторить успех *Hunter/Killer*, объявляют о создании нового симулятора многоцелевых атомных подводных лодок — *Sub Command*. Что касается самих атомоходов, то к 688(II) добавились: американец *Seawolf* (класс SSN21) и наша "Акула" из семейства "Тайфун". В боевые задачи двух игровых кампаний входит не только патрулирование, обнаружение и поражение судов противника, но и удары по наземным целям ракетами *Tomahawk*, спасение экипажей поврежденных подлодок, а также миссии в прибрежных водах и полярных льдах. Условия и сложность всех последующих миссий будут изменяться в зависимости от ваших действий.

Опираясь данными Министерства Обороны и Военно-Морского Института США, создатели обещают достоверно воссоздать реалии морских походов и спланировать возможные варианты развития боевых действий в современных условиях. Не говоря уже об абсолютной реалистичности. В игре будет использовано более 250-ти трехмерных моделей судов и наземных объектов, плюс будет настолько качественный звук, что, по заверениям создателей, вы не просто услышите взрывы глубинных бомб — вы их почувствуете.



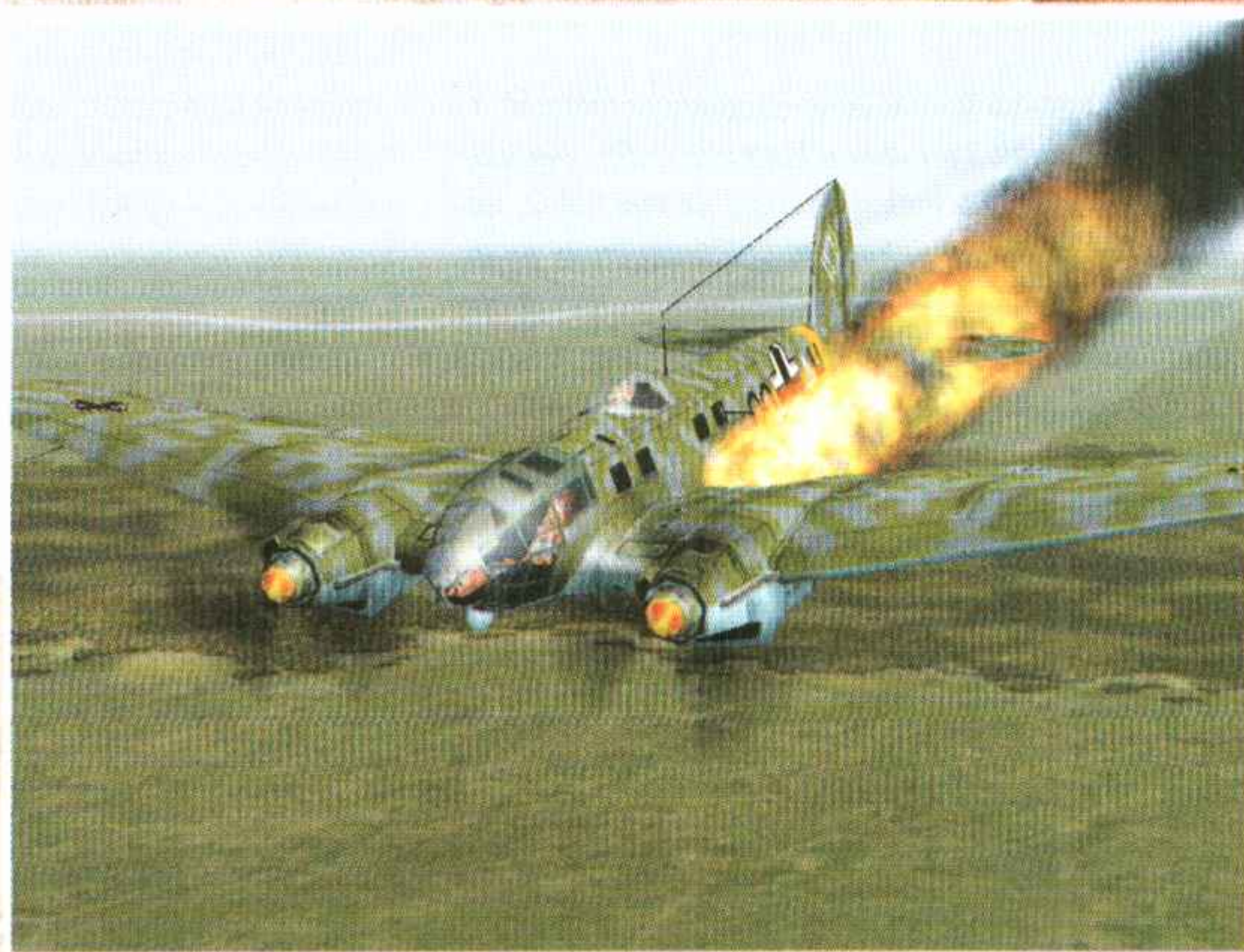




©2001 1С:Maddox Games

# АХТУНГ! АХТУНГ! В НЕБЕ - ЛЕТАЮЩИЙ ТАНК!

Пройди войну от Москвы до Берлина!  
Дай фрицам прикурить!







ЖАНР

RPG

Издатель: Interplay

www.interplay.com

Разработчик: Black Isle Studios

www.blackisle.com

Похожесть: Fallout, Planescape:  
Torment, Icewind DaleСайт Игры: <http://torn.blackisle.com/>МУЛЬТИПЛЕЕР:  
Локальная сеть, Интернетдата выхода  
Зима 2001-2002 гг.

НЕОБХОДИМО:

PII-400, 64Mb,  
Riva TNTPIII-600, 128Mb,  
GeForce2

ЖЕЛАТЕЛЬНО:

Идем, не глядя под ноги,  
По лугу, по степи...  
Везде есть место подвигу —  
Куда ни наступи!

Л. Филатов

Этой весной Black Isle, создавшие Fallout 1-2, Planescape: Torment и Icewind Dale, анонсировали новую 3D real-time игру жанра CRPG, получившую имя Torn. Теперь нам предстоит перенестись в полностью оригинальную фэнтезийную вселенную, которую раздирает на части борьба между силами хаоса и порядка.

## И куда бы он ни шел, ад следовал за ним...

Torn — производное (прошедшее время) от tear, что означает «разрыв», или попросту разлом, раздраз. Впрочем, в RPG иначе и не бывает. На сей раз драма в духе древних sag

развернется в пограничном королевстве Орислана в западном Агате.

Наш будущий герой — изгой и вечный странник. Он стал жертвой проклятия, которое навлекает несчастья на всех, кто находится рядом с ним. Без попутчиков, обреченный судьбой на нескончаемые странствия, он бредет от села к селу, из города в город, не имея возможности остановиться на отдых. Стоит ему задержаться где-нибудь хоть ненадолго, и на это место обрушиваются самые ужасные напасти. С одного из таких несчастий — нападения монстров на местечко в Орислане, куда герой забрел в поисках средства снять проклятие, — и начинается игра. Дальше, как водится, начинает раскручиваться маховик истории. Torn поведет игрока сквозь сагу с неожиданными поворотами сюжета, рассказывающую о благородных союзниках, подлом предательстве, мстительных тиранах и сумасшедших богах. Конкретно о ней пока мало что известно (скажем прямо — почти ничего), но кое-какие подробности будущей игры ясны уже сегодня.



**Агат: место встречи героя с неприятностями.**

Задаю вопрос тем, кто играл в «Ворота Балдура» и их разнообразные продолжения. Как вы думаете, сколько персонажей будет включать наш отряд? Как это вы так сразу угадали, что от одного до шести?!.. Сколько именно — каждый игрок будет решать сам, помня, что вшестером легче, но экспу делить на всех придется. В мультиплеере отряд может быть смешанным, например — пара геймеров и три NPC.

Расовый состав отряда борцов разнообразен. К привычным четырем расам — людям, эльфам, дварфам и халфлингам — добавились две оригинальные: огры и сидхе.

Казалось бы, что такое «огр» и как с ним бороться, известно каждому геймеру с тех времен, как в раннем детстве он забросил бутылочку с молоком, чтобы мертвой хваткой вцепиться в клавиатуру. Так нет, присмотрелись создатели «Торна» к этой расе повнимательнее и обнаружили, что «огры — это гордые существа и совсем не тупые». Более того, по замыслу создателей, их развитый интеллект должен неожиданно поразить игрока. Думаю, так все и произойдет. Меня, скажем, поразило уже само наличие этого интеллекта. Из привычного в образе умного и благородного огра осталось одно — он большой любитель подраться. Судя по известному нам куску сюжета, это даже к лучшему.

А сидхе — это просто нечто невиданное. Хвостатые лесные существа с широко рас-



Если не ошибаюсь, гном, эльф и огр.  
Вот они дикие, северные оленя!..





звать существ из мира духов, то есть злых или добрых демонов. Каждая из школ будет включать порядка 25 заклинаний.

### Сага о любимой колотушке

Бои в игре происходят в реальном времени. Сам процесс сделан весьма культурно — сутелиться, как мышь под метлой, не придется. В любой момент можно использовать паузу в игре, чтобы раздать приказы членам отряда.

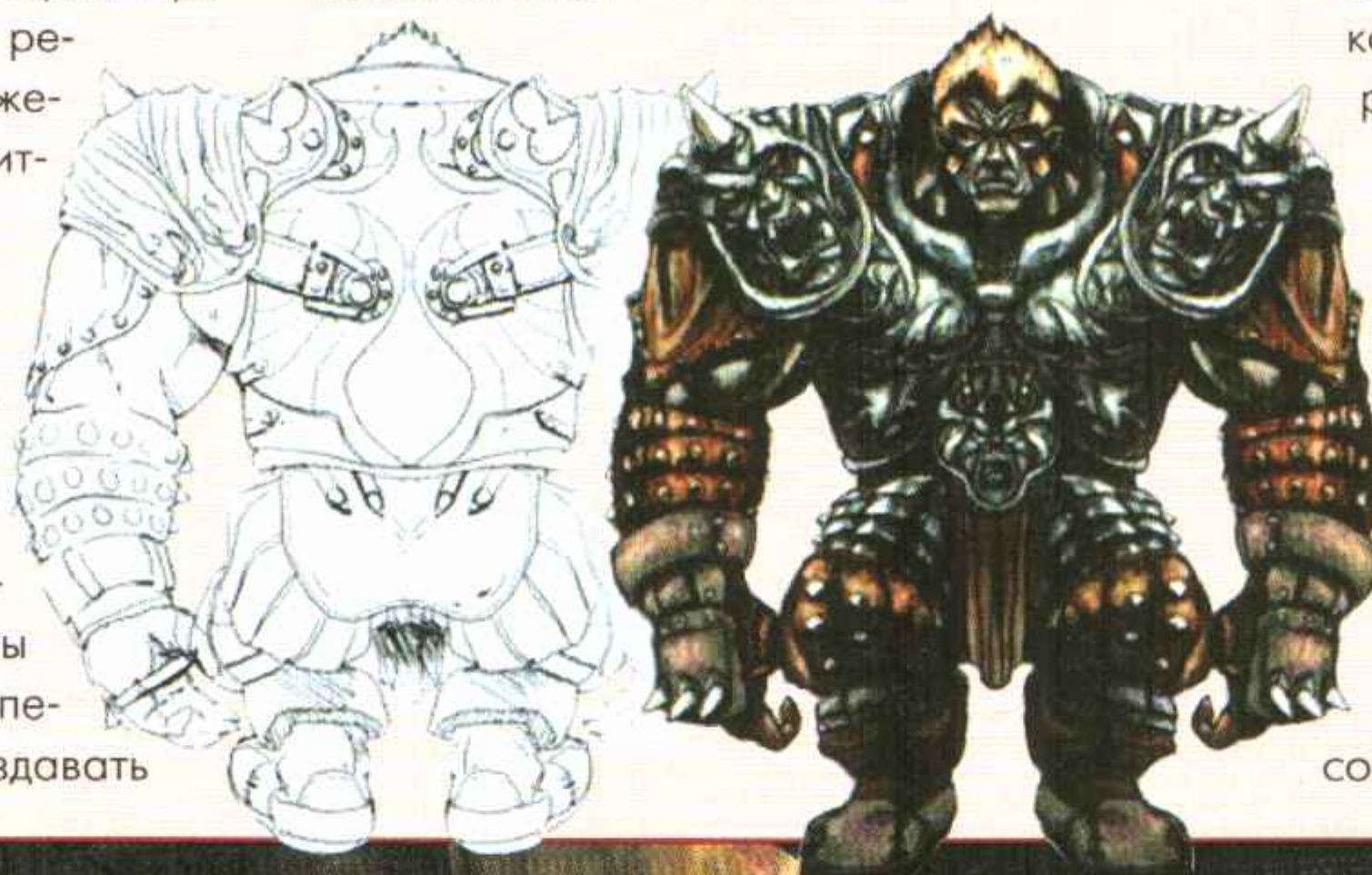
Игроку придется делать серьезный выбор между кинжалами, мечами, топорами, цепным оружием, луками, арбалетами и пр. (далее идет список на полстраницы). Для разных видов оружия прописаны различия в скорости, радиусе действия, наносимом ущербе, легкости парирования. Мало этого — одно и то же оружие может быть сделано из разных материалов: стали, или драконьих костей, или метеоритного железа. И в зависимости от этого оно заметно различается по качеству (и цене). Для разных луков и арбалетов необходимы соответствующие боеприпасы — помните возню с огнестрельным арсеналом в Fallout?

ставленными глазами, быстрые и проворные, как ртуть. За смешинками в их глазах скрываются холодные расчетливые души. Эти хвостатые граждане незаменимы для разведывательных и шпионских миссий.

Выбранного персонажа предстоит всесторонне пестовать, взращивая умения (скиллы), вторичные способности (перки) и наклонности (трайты). Скиллов, трайтов и перков нас ждет великое множество. Причем среди них попадаются весьма любопытные: пироманья, с повышенной эффективностью плюющийся огненными заклинаниями, или одинокий волк (*Lone Wolf*), получающий бонусы при одиночном выполнении миссий. Рост персонажа традиционно основан на переходе с уровня на уровень при наборе необходимого количества экспы. При этом индивидуальный подбор умений, которые будет прокачивать ваш герой, позволяет решить любую проблему в игре множеством разных способов (бой, хитрость или дипломатия).

### Магия "Торна"

В игре есть четыре школы магии — порядка, хаоса, алхимии и призывания. Порядок и хаос связаны с миром духов и олицетворяют, соответственно, мечты и кошмары. Алхимия позволяет оперировать физическим миром и создавать вещи, которые невозможно получить обычным путем. Кстати, в игре к обычным четырем элементам природы — земле, воздуху, огню и воде — добавлен пятый — время, что тоже нашло отражение в системе спеллов. Разные виды магии можно сочетать между собой. Так, магия призывания, используемая отдельно, позволяет вызывать духов природы. А если задействовать ее вместе с магиями порядка и хаоса, то можно при-



Инверсный след меча и подземелья навевают ассоциации с экшеном *Dark Vengeance*.



На оружие можно накладывать заклинания, а мастера-ремесленники или умелые алхимики смогут его апгрейдить. Проскользнула даже информация о самоличном изготовлении клинков и луков... Кроме обычного, в игре будет присутствовать артефактное оружие. Правда, разработчики позаботились о том, чтобы упрятать его куда подальше и там закопать где поглубже, чтобы добраться до него детской забавой не показалось. Причем в каждой отдельной сингловой кампании будет задействована только часть артефактного оружия; список определяется при начальной загрузке игры.

Кстати, некоторые персонажи сами по себе являются нехилым оружием. Огры, например, могут махать кулаками в железных рукавицах, а тренированный огр не уступает по мощи и силе тому трамваю, что наехал на несчастного Берлиоза. Ка-ак даст — «Правая нога — хрусть, пополам! Левая — хрусть, пополам!» Красота!

### Не хотите ли сериал?..

Когда сами разработчики в лице ведущего дизайнера Дейва Малдонадо, главного продюсера Кена Росмана и главы Black Isle Фергуса Уркварта начинают рассказывать о новом проекте, то очень часто упоминают слово "Fallout". В частности, потому, что ролевая система *S.P.E.C.I.A.L.*, знакомая игрокам в *Fallout*, почти без изменений будет перенесена в *Torn*. Это должно привлечь к игре фанатов *Fallout*.

А всех прочих должен привлечь движок игры — *LithTech* версии 3.0, при помощи которого будет реализована трехмерная изометрическая перспектива. Скриншоты, на которые вы смотрите, относятся к одной из первых уже законченных областей мира "Торн", которые, однако, сделаны на *LithTech* 2.3. Третья версия движка даст более высокую детализацию, 32-битный цвет, натуралистичные тени и массу других преимуществ.

Еще не выпустив *Torn*, разработчики уже надеются на то, что игра, сочетающая элементы высокого фэнтези и *Fallout*'овскую систему развития персонажей, станет родоначальником серии. Если принять во внимание судьбы их предыдущих проектов, надежда покажется более чем оправданной... ■

БУДЕМ ЖДАТЬ ?

Фэнтезийный Fallout?  
Весьма любопытный эксперимент.







**"В новых государствах удержать власть бывает легче или труднее в зависимости от того, сколь велика доблесть нового государя. Может показаться, что если частного человека приводит к власти либо доблесть, либо милость судьбы, то они же в равной мере помогут ему преодолеть многие трудности впоследствии. Однако в действительности кто меньше полагался на милость судьбы, тот дольше удерживался у власти".**  
**Никколо Макиавелли, "Государь"**

**ЖАНР**

Стратегия / политический симулятор

Издатель: Eidos Interactive

[www.eidosinteractive.com](http://www.eidosinteractive.com)

Разработчик: Elixir Studios

[www.elixir-studios.co.uk](http://www.elixir-studios.co.uk)

Похожесть: Отсутствует

Сайт Игры:

[www.elixir-studios.co.uk/htm/republic.html](http://www.elixir-studios.co.uk/htm/republic.html)

МУЛЬТИПЛЕЕР: Отсутствует

дата выхода

Весна 2002 г.

Не объявлены

Не объявлены

**Если уговоры не помогают, почему бы не прибегнуть к силе? Например, расстрелять противника с вертолета.**



Итальянец Никколо Макиавелли, мыслитель эпохи Возрождения, первым выдвинул тезис, что в политике цель оправдывает средства. По его мнению, в основе политического поведения лежат выгода и сила, а моралью ради достижения цели можно и пренебречь. Самоуверенность, смелость и гибкость — вот от чего зависит успех политики. Все это вам понадобится в одной из самых горячо ожидаемых игр — Republic: The Revolution.

На следующий день после того, как молодая компания Elixir Studios впервые представила публике свою стратегию Republic: The Revolution, действие которой разворачивается в вымышленной республике, образовавшейся после распада СССР, в реальной экс-советской республике произошла трагедия. В парламенте Армении был хладнокровно убит премьер-министр. В Elixir Studios уверились в собственной правоте (мол, наша игра невероятно похожа на реальную жизнь) и, удвоив старания, продолжили разработку Republic: The Revolution.

## Цель оправдывает средства

Когда в 1991 году Советский Союз приказал долго жить, иностранцы, похоже, так и не поняли, на какое количество суверенных государств он раздробился. Иногда, во время просмотра свежих голливудских фильмов, создается впечатление, что СССР распался на пару сотен маленьких республик. Очевидно, создатели Republic: The Revolution считают так же. "Свою" республику они назвали Новистраной. В какой части бывшего СССР находится Новистрана, не уточняется. Известно

**Интересно, в какой из бывших советских республик разработчики Republic: The Revolution нашли такие города?!**

лишь, что в данном государстве площадью в 4 миллиона квадратных километров имеет 16 маленьких городов, 4 мегаполиса, одна большая столица (напоминающая чем-то Петербург и чем-то — Прагу) и примерно миллион человек населения. Что ни говорите, есть где развернуться молодому последователю Макиавелли.

Прежде всего в Republic: The Revolution вам предстоит выбрать персонажа, продвижение которого по карьерной лестнице вы будете обеспечивать своей успешной игрой. Всего персонажей пять: политик, религиозный деятель, военный, бизнесмен и криминальный авторитет. Сначала у вас есть только один помощник, небольшая засекреченная квартира в маленьком городке и... И все. Ах, да, чуть не забыл — еще у вас есть маниакальное желание стать президентом Новистраны. Достижения этой цели вы и будете до-

бываться в течение всей игры, неважно какими способами: силой, подкупом, обманом или другими средствами из арсенала того же Макиавелли.

Однако стать во главе общенационального движения и свергнуть действующего президента, неизвестно чем вам не угодившего, совсем не просто. На пути у молодого властолюбца встанет множество противодействующих сил. Целых 16 разных по своему составу и убеждениям политических групп будут бороться за власть в Новистране. Действующий президент также не станет зевать и сделает все возможное, чтобы остаться у власти.

Прелесть игры в том, что вы можете быть кем пожелаете. Хотите стать генералом-диктатором а-ля Пиночет — пожалуйста. Собираете вокруг себя солдат, запугиваете политических противников, устраиваете маленькую революцию, убиваете президента и еще



**Republic: The Revolution. Вид снизу.**





**Абсолютно уникальный бизнесмен со своей совершенно оригинальной прической и в неповторимом костюме сидит на скамье и грустно размышляет о чем-то... А теперь представьте: таких миллион!**

тысяч сто несчастных граждан и становитесь правителем Новистраны. Предпочитаете более мирный путь? Нет ничего проще. Начинать проповедовать прямо на улицах, собирать вокруг себя толпы людей и завоевывае популярность, о какой не мечтал даже Мартин Лютер Кинг. После чего путем честных выборов приходите к власти. Влияние — вот ключ к победе. Если хотите выиграть, любым способом заставьте людей слушаться вас, и тогда президентский пост станет вашим.

В Republic: The Revolution встречаются представители всех слоев общества: рабочие, домохозяйки, киллеры, мэры, депутаты, бизнесмены, военные и многие другие. Чтобы достичь одной конкретной цели, надо заручиться поддержкой сразу нескольких социальных групп. Не менее важна поддержка отдельных значимых личностей. К примеру, если купить начальника полиции, ваша жизнь в данном городке значительно облегчится.

В игре три основных "ресурса": сила, деньги и влияние. Заручитесь поддержкой высшего общества — и вы получите деньги. Начните потакать низшим слоям общества — и возрастет ваша сила. Уважение среднего класса принесет вам влияние.

Каждое действие будет требовать "ресурсов". Деньги требуются, чтобы дать взятку. Нужна сила и все те же деньги, чтобы нанять

киллера. Влияние необходимо, чтобы воздействовать на политиков. Только соблюдая баланс всех трех "ресурсов", можно добиться поставленной цели и усесться в кресло президента.

## Три клятвы Хассабиса

Генератором идей и создателем Republic: The Revolution является Демис Хассабис, основатель и главный дизайнер Elixir Studios. В 15-летнем возрасте Хассабис уже помогал легендарному Питеру Мулине создавать игру Theme Park. Затем Демис потрудился над Black & White, а в феврале прошлого года покинул Lionhead Studios и основал собственную компанию. Сейчас Хассабису 22 года, у него за плечами Кембридж, а впереди — многообещающее будущее. И оно в первую очередь связано с Republic: The Revolution.

"Если вы думаете, что Black & White — это круто, вы будете изумлены Republic: The Revolution!" — скромничает Брайан Дэвис, специалист Eidos Interactive по пиару.

Громко, ничего не скажешь. Впрочем, в Elixir Studios работают еще более застенчивые люди. Послушать Демиса Хассабиса, так получается, что он и его подчиненные создают шедевр, по меньшей мере, игру десятилетия. Вот что он нам обещает.

1. "Потрясающий геймплей". Понять логику игры, ее причинно-следственную связь довольно сложно. Не желая тратить слов, Хассабис показал журналистам, как играть в Republic: The Revolution. Он выбрал путь лидера фашиствующей группировки в маленьком городе Березина. В ответ один из его главных политических противников нанял проповедника по имени Виктор. Виктор стал ежедневно приходить на городскую площадь и произносить антифашистские речи. Когда вокруг проповедника начали собираться большие толпы, Демис нанял наемного убийцу. Однако Виктор, почувствовав опасность, окружил себя четырьмя телохранителями. Покушение сорвалось — был убит один из телохранителей, но проповедник бежал... И так далее, и тому подобное.

2. "Умный" AI. Если верить Хассабису, КАЖДЫЙ гражданин Новистраны будет обладать своим уникальным набором убеждений и моральных ценностей. Уникальные граждане ходят на работу, забирают детей из детских садов, смотрят по вечерам телевизор.



**Не исключено, что в его оптическом прицеле — ваша голова...**

Но в случае необходимости выйдут на митинг протеста или возьмут в руки оружие. Каждая социальная группа будет по-разному реагировать на происходящее в республике.

"Кликнув на любого гражданина, легко можно выяснить, кто он, чем занимается и о чем думает", — говорит Хассабис. Каждый житель Новистраны имеет свое собственное лицо, цвет глаз, прическу, одежду и так далее.

3. "Фантастический движок". Речь идет о Totality Engine, движке, который Хассабис создал вместе с командой Питера Мулине. Данный движок позволяет отрисовывать здания и людей, затрачивая суммарно миллионы полигонов! Чтобы продемонстрировать его возможности, Демис в присутствии журналистов навел камеру на далекую розу и в 10 раз увеличил ее на мониторе без малейшей потери качества. Все 50 городов Новистраны и миллион ее обитателей будут выполнены в 3D. С помощью зуминга можно будет взглянуть на Новистрану с высоты птичьего полета или детально разглядеть листовку, повешенную на стенде рядом с автобусной остановкой.



Что мы имеем в результате? Ожидается очень интересная игра. Даже такая, казалось бы, незначительная деталь, как возможность вставить в игру свое фото и использовать его во всех предвыборных материалах, лично меня просто умиляет. Я хочу, понимаете, ХОЧУ сыграть в Republic: The Revolution! В то же время я боюсь, что обещанного чуда не произойдет, нас обманут и вместо бомбы мы получим пшик. Слишком многое обещано, слишком серьезный спрос будет с Демиса Хассабиса и Elixir Studios. Господи-господи, о, великий Black & White, сделай так, чтобы у них все получилось! ■



**В час пик город полон людей, спешащих по своим делам. Возможно, в толпе затерялся претендент на президентский пост Новистраны.**

**БУДЕМ ЖДАТЬ ?**

**Иногда так хочется навести порядок в государстве! Пусть даже в вымышленной Новистране.**







# SOLDIER OF FORTUNE 2



Комбат, батяня,  
батяня комбат,  
Ты сердце не прятал  
за спины ребят.

Группа "Любз"

ЖАНР

3D Action

Издатель: Activision

www.activision.com

Разработчик: Raven Software

www.ravensoft.com

Похожесть:

Soldier of Fortune

МУЛЬТИПЛЕЕР: НЕТ

дата выхода

Ноябрь 2001 г.

НЕОБХОДИМО:  
PII-300, 64Mb,  
Riva TNT 2

ЖЕЛАТЕЛЬНО:  
PIII-700, 128Mb,  
GeForce2

Что мы знаем о вкусах геймера, играющего в *Soldier of Fortune*? Он любит, когда выпущенная из "Магнума" пуля одним укусом прогрызает обмундирование врага, постепенно пробуривается сквозь толщу человеческих мышц и, плющась, дробит плечевую кость. Потом голова калеки разносится выстрелом из шотгана. Враг уже на небесах, а игрок продолжает работать боевым ножом, отделяя окровавленные уши от остатков головы. Он хочет просто убивать, убивать ради крови, убивать просто потому, что это весело. А что происходит, когда последнее ухо отрезано и кандидатов на отстрел не осталось? Достав свой окровавленный нож, геймер начинает делать зарубки на системном блоке. По одной в день. После 365-й зарубки в Сети замелькала пресс-релиз *SoF 2*.

Нож был отложен.

Реализм — страшная сила.  
Нет ли у него кевларового  
зипуна под камбинезоном?



Такое ощущение, что это и есть хваленое  
сафари на вертолете.



## Веселящий газ

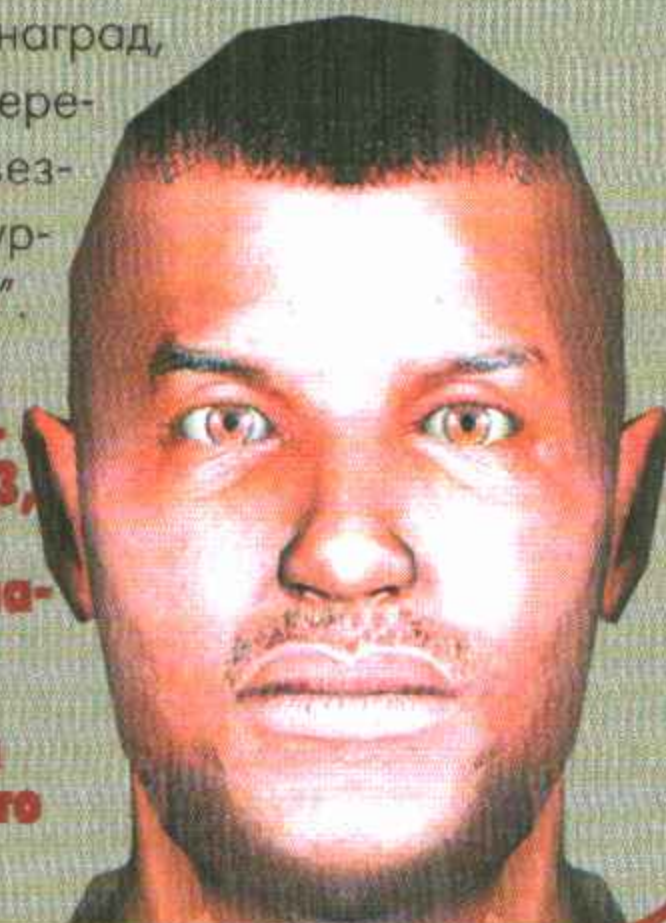
Наша планета подобна белому зубу, пропитанному ксилитом и карбамидами, — то есть добром и счастьем. Как известно, каждый день после завтрака, обеда и ужина наступают они, кариозные монстры, в нашем случае — не менее ужасные международные террористы. И вот решились они однажды нарушить кислотно-щелочной баланс на нашей голубой планете при помощи нового супервируса.

Как известно любому пионеру, на каждый карьер есть свой "Бленд-а-мед". Нашим за-

## Голливудское лицо Маллинза

Ни для кого не секрет, что основным консультантом Raven Software является Джон Маллинз, по совместительству главный персонаж *Soldier of Fortune*. В военных кругах эта личность довольно известна. В свое время Джон побывал во Вьетнаме, Центральной и Южной Африке, Афганистане, а также во всех горячих точках северо-восточной Азии. Являлся членом скандальной группировки "Феникс", созданной для ликвидации высокопоставленных вьетнамских чиновников. Он перепробовал огромное количество различных военных должностей, начиная от полевого врача и зеленого берета и заканчивая консультантом по тактике в высшем военном университете. За свои ратные подвиги тов. Маллинз получил изрядное количество наград, включая "Серебряную Звезду" и "Пурпурное Сердце".

Если Маллинз доживет до *SoF 3*, то сможет спокойно наклеивать в паспорт скриншоты собственного лица.



щитником станет Джон Маллинз, запомнившийся еще с первой части своими усами, шляпой и суровыми нравами. Роли предводителей кариозных монстров сыграют три брата — Хуф, Маус и Эбола Блэк Тар Героин. Первые два имени в русском переводе звучат не то чтобы очень (*hoof* — копыто, *mouth* — рот), а последнее и перевода-то, собственно, не требует...

## Овечка Долли по- Raven'овски

При создании *SoF 2* использовался целый спектр различных "генотипов". За основу был взят могучий графический движок *Quake III: Team Arena*. Дабы сделать игру еще реалис-



Любимое оружие всех террористов мира.  
Сложно не узнать.



ционного умения поднимать тревогу враги могут, допустим, работать в stealth-режиме. Вы идете себе среди полной тишины, никого не видите и спокойно умираете от очереди в спину. Проиллюстрировать на реальных примерах способность

бандитов работать в тандеме я не могу, но простор для предположений весьма велик — от слаженного истребления игрока с четырех рук до обходных маневров в духе командных игр.

тичнее, Raven использовала свою фирменную систему рендеринга. Дедушка *Ghoul 1* ушел на пенсию, уступив место *Ghoul 2*. Это позволило увеличить количество зон поражения на тельце врага в три раза — теперь их 36. Теперь, целясь в голову, мы будем выбирать: то ли сделать третью дырку в носу, то ли снизить концентрацию зубов во рту — кстати, то и другое непременно приведет к улучшению дыхания. А также новая технология позволила значительно разнообразить физиономии и гардероб врага. Рабочая униформа террориста пополнится черными очками и различными головными уборами. Даешь, в общем, индивидуализацию! Обеспечить приличный внешний вид (по крайней мере, до контакта) террористам поможет набор из 2500-3000 полигонов на брата, скелетная анимация и активно употребляемая разработчиками Motion-Capture.

Ко всем этим техническим изыскам добавилась технология обработки местности **ROAM**, заслужившая зрительские аплодисменты за достойную работу в первой части игры. Именно с ее помощью удалось воссоздать реальную модель движения поезда, перестрелки на котором были чуть ли не самыми захватывающими во всей игре. Во второй части нас собираются удивить стрельбой из пулемета из положения "лечу на вертолете". SiN помните? Вот-вот.

## Чем толще наши морды, тем шире наши ряды

Система интеллекта врагов, именуемая *LICH AI System*, способна на интересные штуки. Кроме традиционного детектирования игрока органами чувств вроде слуха и зрения и не менее тради-

Во второй части игры у нас появятся напарники в виде отряда морских пехотинцев. Они будут возникать в некоторых миссиях, где требуется обеспечить огневую поддержку. Если поведение террористов окажется сродни обещанному, огневая поддержка не помешает... Никаким директивам морпехи не подчиняются, а общаться с вами собираются при помощи знаков — причем общение будет исключительно односторонним. Вам приказали — вы сделали. Более того: если вам приказали, а вы не сделали, то командир отряда имеет полное право сотворить в вашем теле ряд пулевых отверстий — в любой из 36 зон, на выбор. Экшены типа SoF славятся своей однозначностью, так что он обязательно сотворит, можете не сомневаться.

В поисках вездесущих "Эболы и Ко" мы посетим Колумбию, Иордан, Гонконг, Прагу, Флориду и родную Камчатку. Планомерное уничтожение касатиков будет происходить на протяжении 10 миссий, включающих никак не меньше 70 уровней.

Во время всей этой беготни со стрельбой с нами на связи будет находиться спортсменка, комсомолка,

хакер, да и просто девушка приятной наружности с не менее приятным голосом — *Мэделин Тейлор*. Она будет снабжать информацией по текущей миссии и давать новые задания. Также в игре засветился некий *Иван Петрович*, специалист в генной инженерии. Петрович исследует смертоносный вирус и средства борьбы с ним; в чем конкретно заключается его помощь, разработчики не сообщают. Впрочем, имя (а особенно отчество) специалиста говорит само за себя... Из старых друзей неплохо сохранился *Сэм Глэдстоун*. Это только с виду он обычный продавец книг, а на самом деле — боец невидимого фронта и бывшая гроза преступного мира. Как и в первой части SoF, мы будем выходить на связь с агентством через его лавку.

## А как же индейки?

Маллинз без пушки — все равно что свадьба без невесты. В SoF 2 разработчики пошли по популярному на сегодняшний день пути реализма. Все оружие было переименовано, а образцы, не имеющие реальных прототипов, и вовсе устранили. Нет больше микроволновой пушки! На смену "Кольту" пришел *Socom*, а полюбившийся многим автомат уступил место *M16*. Разработчики не обошли стороной и российское вооружение, включив в игру нашу, отечественную противотанковую гранату. Арсенал состоит из 14 различных видов огнестрельного оружия. Каждый из них мы сможем купить перед заданием или найти в процессе выполнения миссии. Причем вам вряд ли удастся разыскать *M16* на Камчатке — жизнь совершенно правильно вносит свои коррективы.

Вообще, если вы еще не заметили, в SoF 2 акценты смещаются от безбашенной мясорубки к маховому реализму. Все как настоящее: хитрющие террористы, молчаливые напарники и разговорчивое — когда надо, а не когда хочется — оружие. Впрочем, лично мне это стремление сделать из игры симулятор несколько претит. Что станет с тем SoF, который мы знали и любили — именно за то, о чем написано во вступлении? Жизнеподобных имитаторов спецназа и без того хватает: *Delta Force* и *H&D* не требуют, чтобы их чем-либо дополняли. Если SoF 2 сделают похожим на них, где же тогда можно будет культурно отдохнуть, чтоб голень — в одну сторону, плечо — в другую, кишки — наружу и голова — вдребезги?

Raven, где карта? Где карта, Raven?.. ■

БУДЕМ ЖДАТЬ ?

У мясокомбината и похоронного бюро намечается приток клиентов.



Шрамы и меняющие выражение лица, предчувствую, мы будем покупать у игры за цену GeForce3.





# MAFIA



И если когда-то погибнуть придется,  
Лежать нам, конечно, в могиле одной.  
И мать будет плакать, а гады смеяться.  
Для Бонни и Клайда наступит покой.  
**Бонни Паркер**

## The City Of Lost Heaven

**ЖАНР**

**Action/Adventure**

Издатель: Talonsoft

www.talonsoft.com

Разработчик: Illusion Softworks

www.illusionsoftworks.com

Похожесть: Gangsters, Kingpin

Сайт Игры: www.mafia-game.com

НЕОБХОДИМО:  
PII-400, 64Mb,  
Riva TNT

ЖЕЛАТЕЛЬНО:  
PIII, 128Mb,  
GeForce2

МУЛЬТИПЛЕЕР:

Локальная сеть, Интернет

ДАТА ВЫХОДА

Середина 2001г.

1930 год. Чикаго. Местное отделение печати. Человек в длинном плаще, крепко сжимая большой сверток, со скрипом отворяет дверь и входит в просторный кабинет редактора. Нервно растегнув верхние пуговицы плаща, он со злостью швыряет журнал на заваленный корреспонденцией стол.

— Моему боссу очень не понравилось ваше отношение к нашей профессии, — говорит незнакомец, медленно разворачивая сверток.

— Простите, о какой профессии идет речь?

Послышался щелчок затвора.

— Да знаешь ли ты, грязный писака, что такое мафия?

Из свертка показалось черное дуло автомата.

— Э... я... я же неЕЕЕ!.. — захлебываясь собственной кровью, кричит редактор.

Несмотря на то, что на дворе уже 21 век, в криминальном мире ничего не изменилось. Я бы, конечно, мог, на радость родной милиции, выразить свое отношение к мафиозным структурам и людям, в них работающим... Но ради сохранности родной редакции и жизни Дениса Давыдова в частности расскажу о Mafia так, как того желает Illusion Softworks.

**Судя по позе этого мужчины, его убили не сразу.**



Думаю, через таксиста теперь можно муку просеивать

### У нас длинные руки

Действие игры разворачивается в 1930 году в американском городке под названием Потерянный Рай. По чистоте своих улиц и концентрации автоматов Томпсона на душу населения этот город сильно напоминает криминальную легенду — Чикаго начала века, а по частоте использования этих автоматов и творящемуся беспределу — не менее легендарный Нью-Йорк того же периода. Весь город поделен на сферы влияния между двумя мафиозными семьями Сальери и Морелли.

Каждый божий день в Потерянном Рае начинается с переделки этих сфер, поэтому любое убийство здесь скорее повседневная закономерность, нежели трагедия.

Среди всех этих кровавых разборок и криминала жил себе и радовался тому, что он еще жив, наш герой — Томми. Всю свою жизнь он работал таксистом, кошек не давил, на красный свет не проезжал и в разборки не ввязывался. Поведение божьего одуванчика Томми не вписывалось в законы Потерянного Рая, и в один прекрасный день он невольно стал участником очередных «семейных» разборок. Явно проигрывавшие бой люди Сальери запрыгнули в подвернувшееся такси и приказали водителю гнать куда подальше.

Томми без труда оторвался от преследования гангстеров Морелли, но вскоре был поставлен перед выбором, который изменил всю его жизнь. Выбор, надо сказать, был невелик: либо ты кормишь червей, либо работаешь на Сальери. Так Томми стал человеком мафии.

### От Розарио Агро еще никто не уходил

Что мы подразумеваем под работой в мафии? Поцелуй кольца босса? Бесконечные семейные обеды со звонкими тостами в честь грядущей победы? Отнюдь нет. И в этом нас еще раз разубеждает Illusion.

Аппетиты у нашего Дона королевские, поэтому спектр заданий, которые получает от него Томми, необычайно широк и разнообразен. Во время криминального промысла мы посетим частные квартиры наших конкурентов (глухарь, одним словом), поговорим с населением нищих кварталов (огнестрел, не иначе) и навестим местных фермеров (поджог со взрывом, стало быть). Основная сюжетная линия игры абсолютно линейна, однако имеется несколько небольших ответвлений в виде необязательных квестов, которые вы можете выполнить на досуге.

Большую часть игры мы проведем за баранкой нашего «пылесоса», патрулируя улицы города в поисках объекта очередного задания. Всего в игре будет доступно около 60 видов различных автомобилей: «Кадиллаки» В-16, «Бьюики», «Блэкхоки», «Гудзоны»,





**Кто говорил, что людей находят в капусте? Их делают в 3DMax.**

«Форд-810» и многие другие. Если вы считаете, что такой антиквариат не обгонит даже «Запорожец», то сильно ошибаетесь, ибо некоторые из этих машин способны развивать скорость до 200 км/ч. Все это техническое величие можно заполучить в частном гараже семьи Сальери или отобрать у добропорядочного гражданина прямо на улице, перед этим припугнув его парой пуль в голову, чтоб не расслаблялся.

Какой казак не мечтает стать атаманом? Мечтать-то, может, мечтает, но вот вряд ли станет. Illusion на корню пресекла идею о продвижении Томми по служебной лестнице. Поэтому сидеть нам всю игру в шкуре рядового бойца, и вместо мягкого кожаного кресла и красивой мулатки нам светит разве что пуля врага.

«Дети» Морелли будут преследовать нас по всему городу, постоянно выбирая кратчайший маршрут, используя различные улочки и проезды Потерянного Рая. В то время как вы складываете в мешок пачки долларов, ваши напарники караулят на улице и при виде непрошенных гостей начнут орать «Шухер!!» или что-то в этом роде. Вообще, противостояние двух домов будет состоять не только из одних перестрелок или погонь — порою будем давить экономикой. Можно, например, перехватить клиента или подкупить стукачей, вследствие чего бедные Морелли потеряют кучу денег, информации и драгоценный престиж и доверие потенциальных заказчиков.

#### **Технология Motion Capture в действии.**



Чем будем успокаивать недовольных конкурентов? В Mafia мы не встретим ни турбоплазменной винтовки, ни ядерного гранатомета. Все серьезно: «Кольт» образца 1911 года, автомат Томпсона, помповое ружье, «Смит и Вессон» 27-й модели. Соответствие реальным прототипам не будет выражаться одними лишь названиями — учтены все баллистические характеристики. Например, помповое ружье без особых проблем пробивает деревянные стены, автомат Томпсона после пары очередей превращает дверь автомобиля в швейцарский сыр, а «Кольт» по-

сылает девятиграммовую смерть прямо в черепную коробку недруга. Как же мозги летят!

### **Игровой особняк для Дона**

План будущего проекта составлен, пора закладывать фундамент и готовить строительный материал. В качестве основы вполне подойдет наследие Hidden&Dangerous — движок Insanity 2. Он, конечно, не само совершенство, зато позволяет выдавать на экран большое количество трехмерных моделей и спецэффектов без особых потуг на торжество. На основе Insanity 2 был разработан новый движок — LS3D, который и используется для создания Mafia.

## **Доска почета преступного мира**

(источник: [www.peoples.ru](http://www.peoples.ru))



### **Аль Капоне (Альфонс Фьорелло Капони)**

(1899 — 1947)

За 14 лет правления Аль Капоне в Чикаго произошло 700 убийств, совершенных мафией; из них 400 — по приказу самого Капоне. 17 профессиональным убийцам были предъявлены официальные обвинения, однако засадить гангстеров за решетку удавалось в редких случаях. Чтобы обезопасить себя, Аль Капоне заказал персональный «Кадиллак» весом 3,5 тонны. Машина имела мощную броню, пуленепробиваемые стекла и съемное заднее стекло для стрельбы по преследователям. «Империя» Капоне приносила ему 60 миллионов долларов в год, но и тратил он много. На одних только скачках проигрывал в год до миллиона. Его дома во Флориде и Чикаго охранялись круглые сутки, и вооруженные телохранители сопровождали босса повсюду. У него был свой секретный вход в чикагские отели — сначала в скромный «Метрополь», где 50 комнат бронировались для его свиты, а затем в роскошный «Лексингтон».

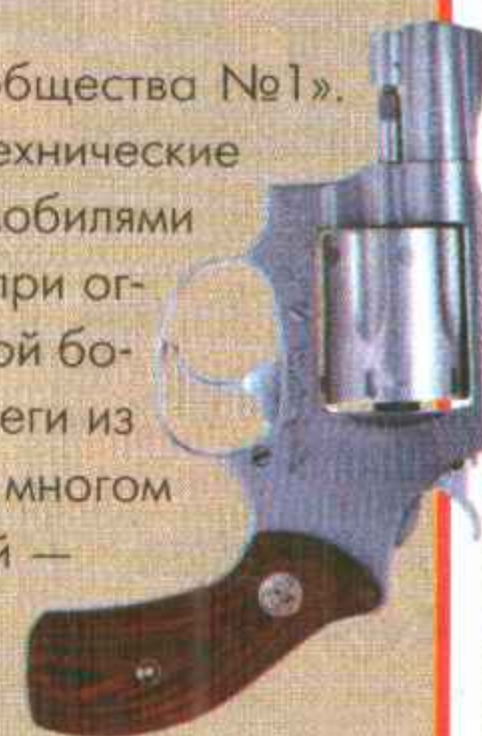


### **Джон Диллинджер**

(1903 — 1934)



Знаменитый американский грабитель банков, «враг общества №1». Это был преступник нового типа, широко применявший технические достижения цивилизации. Он активно пользовался автомобилями и одним из первых внедрил систему захвата заложников при ограблениях банков. Долгое время Диллинджер был головной болью всей полицейской Америки, ухитряясь совершать побеги из хорошо охраняемых тюрем. Его похождения и смерть во многом напоминают историю романтической парочки грабителей — Бонни Паркер и Клайда Барроу.



### **Бонни Паркер и Клайд Барроу**

(1910 — 1934), (1909 — 1934)

Они, как и Джон Диллинджер, были последними преступниками-романтиками, грабившими и убивавшими скорее не ради обогащения, а ради самоутверждения. Погони, перестрелки, вечная опасность быть пойманным или убитым — это был стиль жизни, наркотик, от которого они не могли отвыкнуть до самой смерти. В их машине находился отличный арсенал оружия: несколько автоматов, винтовок и охотничьих ружей, дюжина револьверов и пистолетов, тысячи патронов. С помощью Бонни Клайд овладел искусством в считанные секунды выхватывать винтовку из специально вшитого вдоль ноги кармана. Такого рода виртуозность очень развлекала обоих. Они вырабатывали собственный элегантный стиль убийств.







**Точность — вежливость мафиози.**

Благодаря технологии Motion Capture движения персонажей избавились от злых чар папы Карло, который до этого вдоволь повеселился над Insanity 2. Персонажей научили простейшей мимике, и теперь, делая контрольный выстрел в голову противника, Тони будет улыбаться ему широкой голливудской улыбкой.

Все окружающие предметы абсолютно интерактивны, и вы всегда сможете разбить лобовое стекло в машине конкурента или прострелить насквозь деревянную дверь. Остались в будущем огромные "Хаммеры" — в мире Mafia правят маленькие хрупкие автомобили. Привыкшим ездить исключительно по обочине и поворачивать при касании носом каменной стены придется обучаться вождению заново. При серьезных повреждениях

рающих роли в сюжете игры.

Увидеть мир Mafia глазами персонажа нам не удастся. Я, конечно, понимаю, когда вид от третьего лица используется в игре про толстозадую Лариску, там сам бог велел. Но ведь это Mafia, здесь никакая женская округлость не идет в сравнение с металлическим блеском автомата Томпсона, который мы, между прочим, рискуем не увидеть. Разве что в момент, когда Томми попадает в тесную комнату или коридор, камера автоматически сменит ракурс для лучшего обзора.

## Мафия бессмертна

Криминал давно начал хлопать в свои грязные ладошки при мысли о захвате компьютерного мира. В последние годы его преступные пальчики оставляют отпечатки во все большем количестве жанров. И Mafia станет одним из наиболее жирных отпечатков! Нам бы надо возмущаться и писать в районное отделение милиции, мол, криминал повсюду, но, черт возьми, мне это нравится! Пойду-ка я позову приятеля и пристрелю его из пистолета. Водяного. ■



Игра для тех, кто хочет заткнуть за глотку солнцевских, тамбовских и якудзу.

ПРОЦЕНТ  
ГОТОВНОСТИ  
80%



**ЖАНР**

**3D Action**

**Издатель: Infogrames**

[www.us.infogrames.com](http://www.us.infogrames.com)

**Разработчик: Epic Games, Legend Entertainment**

[www.epicgames.com](http://www.epicgames.com);  
[www.legendent.com](http://www.legendent.com)

**Похожесть: Unreal**

**Сайт Игры: [www.unreal2.com](http://www.unreal2.com)**

**МУЛЬТИПЛЕЕР:**

Локальная сеть, Интернет

**ДАТА ВЫХОДА**

Зима-весна 2002г.

НЕОБХОДИМО:  
PII-450, 128Mb,  
GeForce  
PIII-700, 256Mb,  
GeForce3

ЖЕЛАТЕЛЬНО:

Давно его так не обманывали...

Надо же, нанимался простым служащим на патрульный катер, надеялся спокойно провести несколько долгих лет вдали от суеты большой цивилизации... Кто знал, что теперь придется оказаться в самой гуще полномасштабной войны!

Задержав дыхание, он дал максимальное увеличение на снайперской винтовке. Противник был один. Человек. Он четко видел, как вздымается грудь врага, подсвеченная багровым от озера раскаленной лавы невдалеке. Человек хмурился,



иногда его губы подрагивали, словно он проговаривал что-то про себя. Порывы ветра то и дело трепали его спутанные волосы. Неожиданно рация ожила. Пробивая треск помех, женский голос испуганно кричал что-то о приближающихся пришельцах. Он не стал терять времени. Схватив гранатомет, быстро крунулся назад, одновременно нажимая спуск. Электромагнитная граната, плавно вращаясь, с шипением ушла в сторону красно-голубой, икрящейся в темноте медузы...

Стоп, стоп, стоп... Не надо смотреть на обложку — это все еще "Игромания", а читали вы не описание нового голливудского блокбастера.

Просто таким обещают сделать Unreal II.

## Когда космические корабли бороздят...

Будущее в очередной раз оказалось на редкость неприятной штукой. Земля, вопреки ожиданиям, не достигла вселенского господства, а вынуждена довольствоваться ролью одной из второстепенных цивилизаций.





Все идет тихо, пока на вверенной вам территории не разгорается кровавая резня между пятью расами пришельцев, многочисленными армиями наемников и ударными частями войск. Оказывается, в этом секторе находятся таинственные и (как обычно) могущественные инопланетные артефакты. Теперь ваша задача — защитить подопечных крестьян, коммивояжеров

и прочих землян. Ну, очевидно, только вы можете не допустить захвата недругами артефактов и разгадать секрет их таинственной мощи.

### Такая у нас работа

В Unreal II основная ставка сделана на сингл. Линейный сюжет игры разделен на 25 уров-

Итак, Земля нанимает вас на солидную, судя по длинному названию, должность *Terran Colonial Authority Frontier Marshall*, что весьма приблизительно можно перевести как "начальник пограничной колониальной заставы землян". Для несения благородной службы вам всучат уже изрядно полетавший корабль "Атлантис". На этом аналоге нынешних "Жигулей" вам предстоит инспектировать пограничные районы Земного сектора и защищать беспомощное население от нападок залетных инопланетных бандитов.

Вам дают троих помощников, обладающих специфическими способностями. Это *Не'Бан* — навигационный офицер, *Исаак* — инженер, отвечающий за исправность вашего космического корабля, и девушка *Аида* в качестве офицера разведки.

**Вот такой хотят сделать Аиду. Полигонов теперь полно — хоть зарисуйся.**



**Теперь можно бить врага в глаз, не портя шкурку. Или, скажем, прострелить плечо через щель между наплечниками и бронежилетом.**

ней, на которых вы выполняете 13 различных миссий. На первый взгляд — немного. Однако разработчики обещают на основе нового движка сконструировать гигантские уровни, сообщая, что мы "можем пройти несколько миль" по одной карте. Представляю, сколько времени теперь будет занимать создание карты у доморощенного мэпмейкера...

Судьба забросит нас в руины древнего города пришельцев, глубоко под землю, на полированную поверхность долины вулканов, на борт космического корабля врагов, на промышленную базу пришельцев и на планету, чья поверхность покрыта водой.

Между миссиями мы будем возвращаться на "Атлантис", чтобы отдохнуть, освоиться с новым оружием и получить инструктаж.

Задания в миссиях предусматривают их прохождение не только путем тупого распределения моря крови и мяса по поверхности уровня. Предполагая наличие у игроков наряду с развитыми рефлексамися могучего искрометного интеллекта, нам поручат освобождение заложников, охрану мирного транспорта, участие в высадке союзнических войск на базе противника, защиту зданий или территории от вражеского десанта, разведку местности, а также более традиционные задания типа "найти и уничтожить".

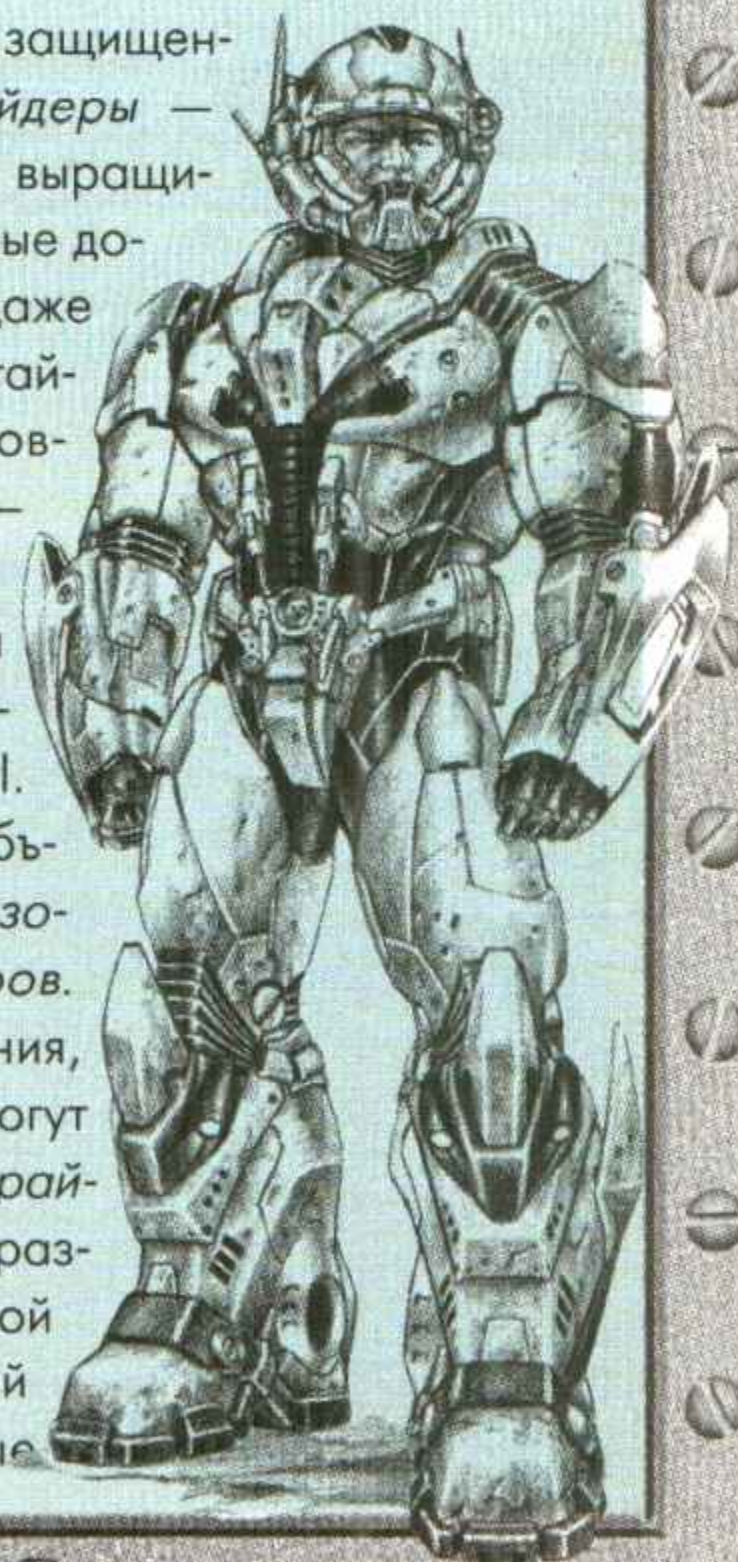
Несмотря на мощный сингл, после успеха *Unreal Tournament* разработчики считают невозможным отказаться от внедрения развитого мультиплеера. Планируется около 20 мультиплеерных миссий. Помимо традиционных DM, Team DM и CTF будет присутствовать новый тип игры, слегка напоминающий Team Fortress.

...А в начале игры можно выбрать одного из трех персонажей с различным вооружением, броней, подвижностью и умениями.

### Белые и пушистые

Все монстры (всего 24 вида) будут абсолютно новыми, за исключением *Skaarj*. Появятся наемники, или *мерки*. Они могут быть разного вида и размера. Наиболее страшны контролируемые компьютером кибернетические воины и элитные подразделения наемников-людей, облаченных в тяжелые доспехи. Наемники попроще, *гранты*, это аналоги простого солдата. Наиболее слабые — легковооруженные наемники, *легкие мерки*, по сути, несколько десятков килограммов плохо защищенного мяса. *Страйдеры* — раса пришельцев, выращивающих собственные доспехи, оружие и даже корабли. Одна стайка страйдеров совсем не страшна — она представляет собой комок слизи на ножках со слабеньким AI.

Но стайки могут объединяться в *Образования Страйдеров*. А эти образования, в свою очередь, могут превратиться в *Страйдеров-Немезид* с развитым AI и высокой разрушительной силой. Крупные







**Надеюсь, это лицо принадлежит не нам. Кстати, разработчики обещают потрясающую мимику.**

страйдеры могут проходить даже через очень узкие проходы, изменяя форму своего желеобразного тела.

Еще одна раса состоит всего из трех представителей — раса Эн. Эти товарищи находятся одновременно во многих измерениях, поэтому, разметав ракетницей одного из Эн, мы на самом деле лишь рассеиваем энергию, необходимую для его воплощения в этом мире. Как их уничтожить полностью и окончательно, в настоящее время науке неизвестно.

Разработчики кроважально берегут душу геймера, рассказывая о 15 видах нового вооружения. Наряду с классическими ракетницами, штурмовыми и снайперскими винтовками нам предложат многорежимный гранатомет (зажигательные, разрывные, газовые, дымовые, электромагнитные гранаты, гранаты с задержкой разрыва и гранаты, детонирующие от удара), огнемет, таккра (стреляет радиоуправляемыми гранатами, наступающими противника либо летающими вокруг вас в качестве защиты) и некую кровососку (стреляет пиявками, которые высасывают энергию врага и могут убить его).

## И кто его знает, чего он моргает...

Движок второго Unreal будет способен отрисовывать просто огромные карты. Число полигонов вырастет в десять раз и достигнет 3000-5000 на монстра, а главный герой и его товарищи скромно накинута на тело по 7000-10000 полигонов. Ежели потратить 10000 полигонов, скажем, на Аиду, то даже Ларе из еще не сделанного TR: Next Generation будет стыдно показаться на люди без пластической операции.

Новая система скелетной анимации и моделирования частиц позволит реалистично прорисовывать одежду, волосы, огонь, дым, погодные эффекты и разбитые стекла. Теперь можно будет узреть мимику, движение губ, глаз и даже дыхание монстра.



**Огнемет — довольно редкий гость в Action-краях. А ТАКОЙ огнемет — случай вообще уникальный.**



## Как размножались девелоперы

Новость о том, что разрабатывать Unreal II будет не Epic, а Legend Entertainment, сильно взбудоражила умы геймеров. Отношения компаний начались с 1996-1997 года, когда Legend лицензировала движок Unreal для создания шумевшей The Wheel of Time. Вот тогда-то, по словам Майка Верду, главы Legend, ребята, глубоко зарывшись в полученный материал, и поразили Epic своими техническими возможностями.

В качестве пробы пера Legend'овцам было доверено создание пакета дополнительных миссий к Unreal. Удовлетворившись результатами, Epic со спокойной душой свалила все трудности разработки сиквела на Майка и друзей, осуществляя лишь руководящий контроль.

На вопрос о выборе компании-субподрядчика Марк Рейн, вице-президент Epic по маркетингу, сказал: "They kick ass!"; что можно перевести приблизительно как: "Они, мол, надирают задницы". И добавил, что, мол, они все в Epic очень этим возбуждены.

Вот такие там у них ребята...

**Детализация Unreal II — это что-то зверское. Чуть ли не каждый листик или травинка имеют свою фактуру.**



## Зелень в железо. Курс свободный

За все это великолепие надо платить, и платить в прямом смысле этого слова. Поэтому затяните потуже пояса и начинайте складывать зелененькие денежки в свинью-копилку. Ждать-то осталось меньше года, а GeForce3 — не видеокарта, а сплошное разорение. ■

**БУДЕМ ЖДАТЬ ?**

**Вот увидите, новый Unreal опять сорвет банк по всем параметрам.**





# MECHCOMMANDER 2

## THE MECHWARRIOR® GAME OF TACTICAL COMMAND

Слай: Вот ей-богу, я тебя отколочу.

У. Шекспир, "Укрощение строптивой"

Корпорации FASA, как известно, больше не существует. Поэтому долгие разговоры о хождении лицензий на вселенную BattleTech между различными компаниями — бессмысленны. Начну просто: сиквелом некогда полюбившегося мне MechCommander занимается Microsoft. На официальном сайте игры есть графа, где можно оставить свой e-mail адрес. И нажать кнопочку "известить меня о выходе trial-версии".

Неплохое начало.

### Дружба дружбой, а табачок — врозь

Сюжетная основа MC2, как и всех последних игр по вселенной BattleTech, почерпнута в одной из книг баттлтеховского сериала, повествующей о периоде гражданской войны, — Killing Angels.



**База Дома Ляо. Судя по количеству техники, там должно быть шумно, как в битве при Иерихоне.**

После событий, произошедших в MechWarrior IV, прошла всего пара месяцев, но за это время расстановка сил во Внутренней Сфере успела сильно измениться. Виктор Штайнер, вставший во главе Дома Штайнеров, вспомнил о том, что он все-таки сын Хэнса Давиона, умершего от инфаркта несколько месяцев назад, и попытался наладить дружеские отношения с нынешним руководителем Дома своего отца. И это ему вполне удалось, но юридически и фактически Дома все еще оставались в состоянии гражданской войны.

Внутренней Сферы — в Марке Хаоса. Дом Штайнера и Дом Давиона на сепаратных переговорах также решили не терять своих поданных в братоубийственной войне, а использовать наемников для разрешения этого давно тлеющего конфликта.

Впрочем, полностью с перипетиями сюжета вы познакомитесь по видеороликам, для которых снимается практически полномасштабный фильм.

Тактическая стратегия

ЖАНР

Издатель/разработчик: Microsoft

[www.microsoft.com](http://www.microsoft.com)

Похожесть: MechCommander

Сайт Игры:

[www.microsoft.com/Games/mechcommander2/](http://www.microsoft.com/Games/mechcommander2/)

Дата выхода

Июнь 2001 г.

Мультиплеер:

Локальная сеть, Интернет

НЕОБХОДИМО:

PII-350, 64Mb,  
Riva TNT

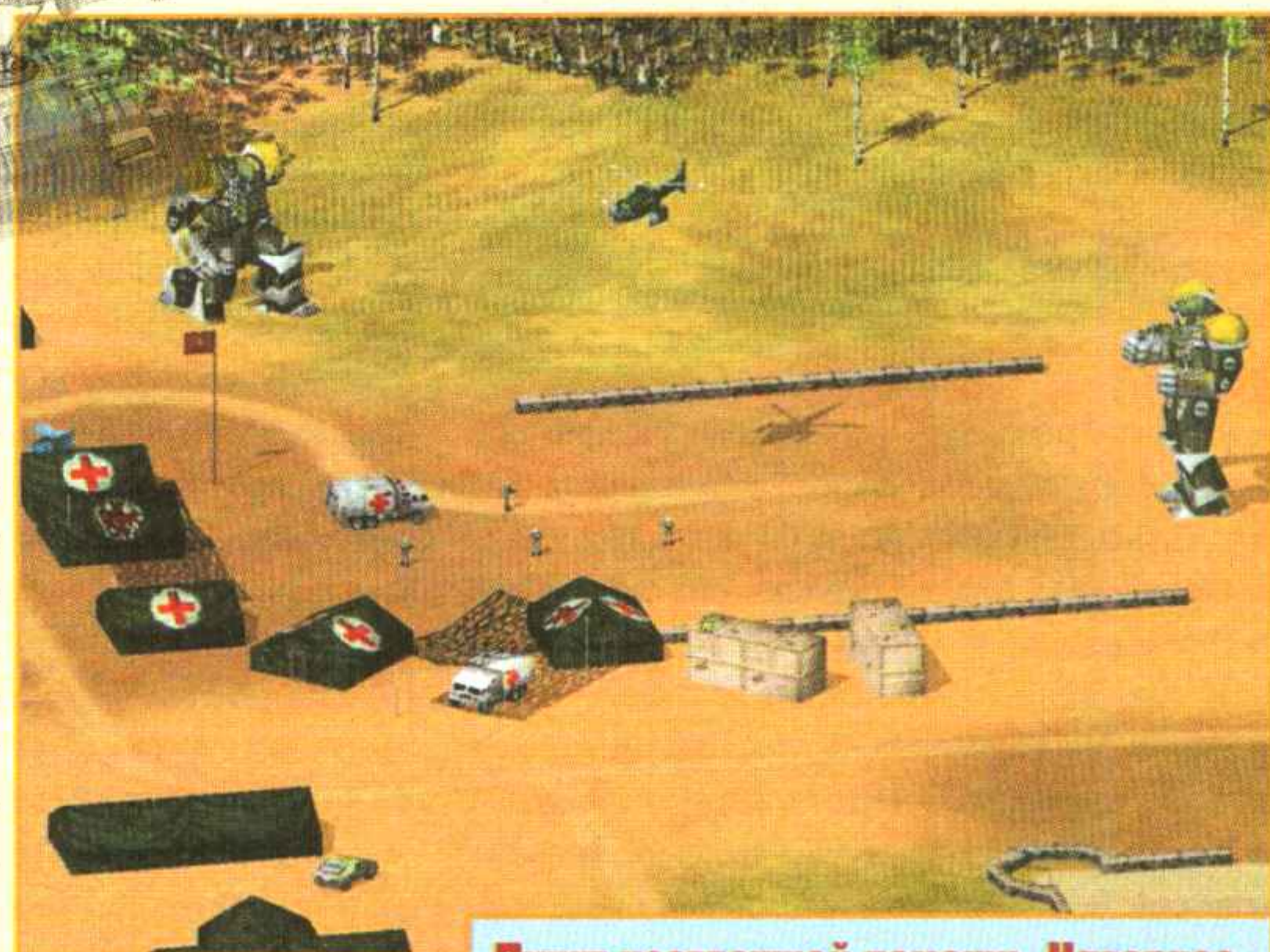
PIII-600, 128Mb,  
GeForce2

ЖЕЛАТЕЛЬНО:

А тут еще новая напасть: Дом Ляо, потерявший более трети своих владений в предыдущем конфликте, поднял голову и, призвав под свои знамена (не бесплатно, конечно) всех, кто не пожелал присоединиться к Давионам или Штайнерам, принялся самым разбойничьим образом захватывать планеты на окраине

Итак, играть мы будем за один из трех Домов. Кроме уже знакомых по оригинальной игре мехов: *MadCat*, *Vulture*, *Raven* и прочих общих в количестве 11 штук, в MC2 вы обнаружите еще 15 абсолютно новых для MC роботов, таких, например, как *Urban Mech* и *Men Shen*. Как и раньше, вы сможете конструировать собственных мехов в исследовательской лаборатории. Но самым лакомым куском в этой игре наверняка станет 95-тонный мех *Blood Asp*, вооруженный двумя гауссовыми пушками, двумя PPC и пятью лазерами. Прямо-таки ходячий арсенал...

Кроме собственно мехов у вас будут всякие вспомогательные юниты: ремонтные грузовики, скауты и даже воздушные юниты. Опять же, как и раньше, можно захватить вражеский мех, перенести к себе на базу, отремонтировать его и тут же пустить в бой, но уже на своей стороне.



**Пункт неотложной помощи. Наверное, она все-таки понадобится не этим гигантам, а тем муравьишкам, что копошатся у их ног...**



Еще один приятный момент состоит в том, что теперь не надо будет задумываться, насколько сильно нагревается ваш мех при стрельбе. Если вы помните, в первом МС при перегреве мехи просто переставали стрелять и даже могли слегка взорваться. Ныне же оптимальный температурный режим подсчитывается автоматически и мехи даже при одновременном ведении огня из всего имеющегося в наличии оружия перегреться не могут в принципе. При проектировании собственного меха вам не дадут навесить больше оружия, чем могут обслужить охлаждающие установки. Либо — ставьте дополнительные "холодильники". Весьма логично и голову не загружает.

Пилоты мехов по мере прохождения миссий набираются опыта и отправятся на следующее задание, уже кое-что усвоив. Помимо опыта пилоты также будут



**Вознесение камеры высоко над полем боя говорит о продвинутом зуминге. Что ж — это значительно лучше, чем два положения камеры в первом МС.**

и правительства: экономика должна быть экономной! Кстати, в вашей команде не может быть больше 16 наемников.

Всего в игре запланировано по 24 миссии за каждую из сторон, однако прохождение будет нелинейным. Выполнив миссию А, вы можете выбрать, куда отправиться дальше: на миссию В, С или D. Нельзя сказать, что от такого подхода так и пышет новизной, но нелинейность еще никому не мешала, да и все 24 миссии вам так или иначе придется пройти. Помимо основного задания в некоторых миссиях будут присутствовать и дополнительные задачи. Основные задачи обязательны для выполнения, однако сохраняться можно в любой момент — это радует.

### Третье измерение

МС2 будет абсолютной трехмерной тактической стратегией, где ландшафт играет немаловажную роль. Воспользовавшись складками местности и прячась за стенами, вы сможете подобраться почти вплотную к врагу незамеченными. Реки также приобретут функциональное значение. В них можно будет тонуть или, если глубина позволяет, переходить вброд.

Разработчики убрали ненавидимый мной туман войны — теперь карта целиком открыта с самого начала миссии и можно сразу сосредоточиться на стратегии и тактике ведения боя, а не проводить бессмысленные операции по разведке местности, теряя мехов, время и терпение. Правда, тут есть одно "но": на открытой карте вы сможете увидеть все особен-

ности местности, но не расположение противника. А чтобы понять, какой мех уютно расположился за пригорком — юркий Raven или неповоротливый тяжеловооруженный Blood Asp, вам придется подойти почти вплотную, так как сенсоры разведчиков определяют врага сначала как "контакт 1", потом как "штурмовой контакт 1" и лишь совсем вблизи выдают характеристики противника. Появилась и "линия зрения". Что это такое, я думаю, объяснять не надо.

Игра делается на движке MechWarrior 4. День и ночь, дождь и зной, лазеры и мазеры, частичный терраморфинг и разрушение стен, взрывы и... взрывы — все эти радости будут присутствовать в обязательном порядке, равно как и мультиплеер.

Для любителей сетевых баталий разработчики приготовили целых четыре режима игры. Кроме привычных дефматча и командной месилки игроки смогут обнаружить не вполне привычный для стратегий СТФ и совершенно новый режим, названный Quickstart. В нем при загрузке карты компьютер сам определит место вашей дислокации и характеристики выданного вам под начало подразделения, равно как и подразделений остальных игроков. Все прочее зависит только от вашей смекалки и тактического мастерства.

Сколько карт предложат разработчики для многопользовательской игры, неизвестно, однако наличие встроенного редактора миссий позволяет сделать предположение, что даже если разработчики не сделают ни одной карты, фанаты мигом поправят это упущение.

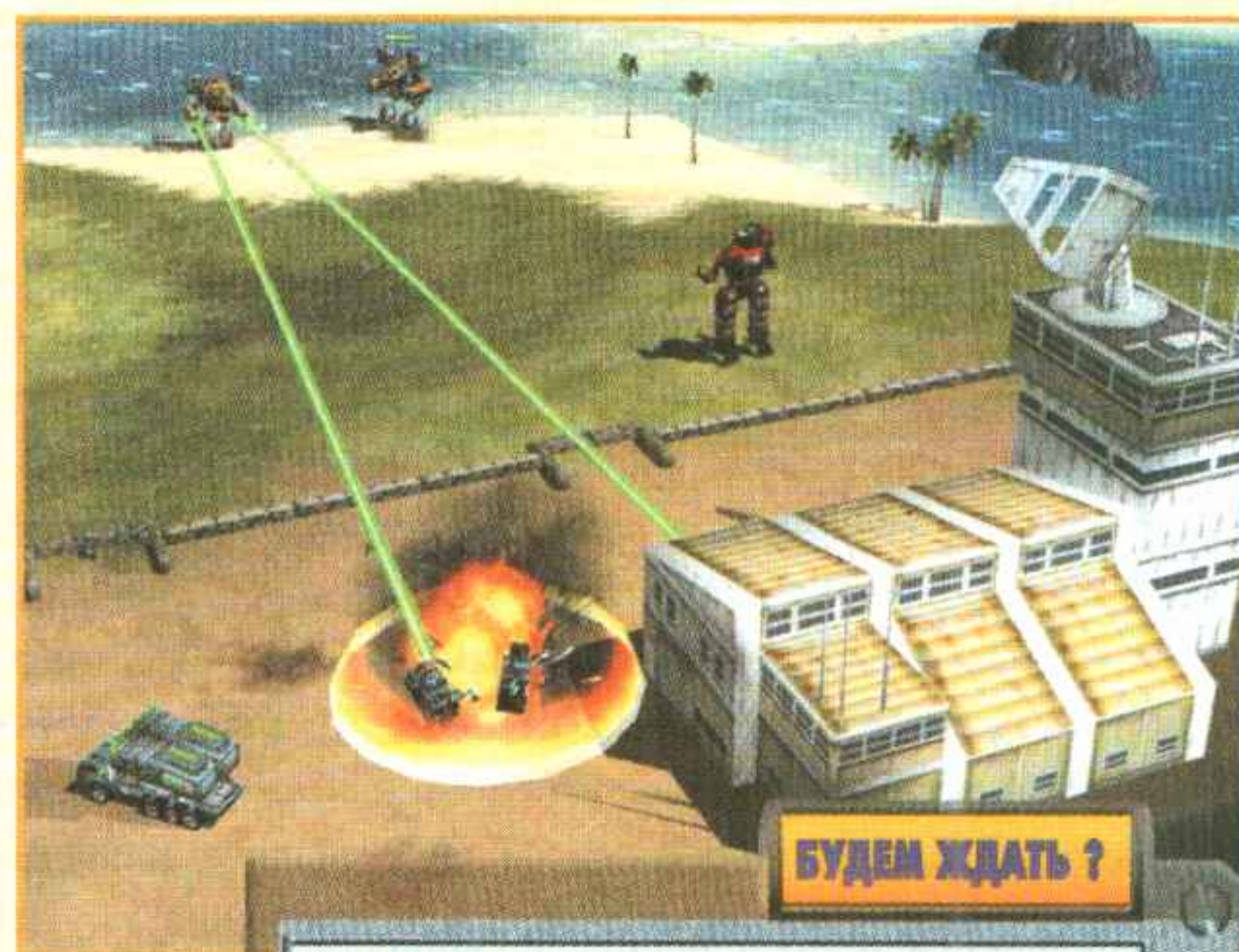
Осталось лишь добавить, что мультиплеер поддерживает до восьми игроков одновременно при игре по локальной сети или Интернету на серверах сети Zone.com.

*P.S. Кстати, пока вы читаете эти строки, игра, возможно, уже лежит на прилавках. ■*

**Идиллия на побережье нарушена появлением вражеских мехов. Сейчас транспортный вертолет заберет нашего робота — от греха...**

овладевать различными умениями. Например, умение *Long Shot* даст пилоту возможность более точно стрелять на дальние дистанции, а умение *PPC Master* сделает его экспертом в использовании PPC-оружия.

И уж если речь зашла о наемниках, то нельзя не вспомнить о том, что им придется за все-все-все платить свои кровные — заработанные в предыдущих миссиях. Захотели новый мех — платить, ремонтную команду на поле боя подослать, разбитый мех отремонтировать — деньги на бочку, нового пилота нанять — нет проблем, в кассу! Так что скорее всего придется вспомнить заветы партии



**Наравне со всем прогрессивным BattleTech-человечеством!**

ПРОЦЕНТ  
ГОТОВНОСТИ  
95%





# ХУЛИГАНЫ



**Стреляй, пока есть патроны;  
кидай во врага все, что плохо лежит;  
расставляй ловушки, но не забывай сам смотреть под  
ноги, т.к. кто-то охотится и на тебя;  
пускай в ход нож и кулаки, — это все, что надо для  
достижения вашей цели — миллиона долларов.**

Красочная игра втягивает Вас внутрь телевизионной развлекательной программы под названием «Хулиганы», где Вы боретесь с чемпионами программы — самыми безумными представителями в мире.

## Вы на телевидении.

**Борьба за выживание.  
ДЕНЬГИ! ДЕНЬГИ! ДЕНЬГИ!**

Победитель может заработать более миллиона хулиганских долларов.

**Хулиганы** — это самые безумные существа в мире. Каждый персонаж, а их 13, уникален по сочетанию своих характеристик, но у них все же есть что-то общее — они все «отморозки».

### Системные требования:

Windows 98/2000; Pentium 200MHz; Жесткий диск: 550MB;  
Память: 32 MB RAM; CD-ROM: 4-x CDROM.



©2001 AcePlatinous Family. ©2001 «Руссобит-М».  
По вопросам оптовых закупок обращайтесь в коммерческий отдел «Руссобит-М»:  
тел.: (095) 212-01-61, 212-01-81, 212-44-51; e-mail: [office@russobit-m.ru](mailto:office@russobit-m.ru)  
адрес в Интернете: [www.russobit-m.ru](http://www.russobit-m.ru); тел. технической поддержки: 212-27-90;  
e-mail технической поддержки: [support@russobit-m.ru](mailto:support@russobit-m.ru);  
заказ дисков через Интернет: [shop@russobit-m.ru](mailto:shop@russobit-m.ru)



**г. Челябинск**  
Ул. Цвиллинга д.64

**г. Махачкала**  
Ул. Дахадаева д.11

**г. Новороссийск**  
Ул. Энгельса д.76  
Ул. Рубина д.5  
Проспект Ленина д.23

**г. Норильск**  
Ул. Талнахская д.79

**г. Иркутск**  
Ул. Некрасова д.1  
Ул. Байкальская д.69  
Ул. Литвинова д.1  
Ул. Урицкого д.1, д.18  
Ул. Волжская д.14А

**г. Саранск**  
ул. Пролетарская д.46

**г. Сызрань**  
ул. Советская д.22, д.51

**г. Владимир**  
ул. Каманина д.30/18

**г. Новосибирск**  
Ул. Ленина д.10  
Ул. Фабричная д.4, оф.311

**г. Воронеж**  
Ул. Плеханова д.48  
Ул. Карла Маркса д.67

**г. Барнаул**  
Социалистический просп.  
д.109

**г. Уфа**  
Пр. Октября д.56

**г. Саратов**  
Ул. Астраханская д.140  
Ул. Степана разина д.80

**г. Сургут**  
Ул. Энгельса д.11  
блок «Б» клуб. «Дигер»  
Ул. Майская д.14  
Ул. Мира д.37  
магазин «Дрим»

**г. Якутск**  
ул. Ярославского д.20

**г. Курск**  
ул. Ленина д.2,  
гост. Центральная 5 этаж

**г. Магадан**  
Парковая д.13 к.205

**г. С.-Петербург**  
Загородный пр. д.10  
Невский пр. д.52/54  
Лиговский пр. д.107  
Василевский остров,  
Средний пр. д.46

**г. Волгодонск**  
**Ростовская обл.**  
ул. Строителей д.21  
пр. Курчатова д.17

**г. Краснодар**  
ул. Атарбекова д.47

**г. Апатиты**  
ул. Ферсмана д.15

**г. Ставрополь**  
ул. Коминтерна д.42  
магазин «Инфа»  
ул. Комсомольска д.58

**г. Южно - Сахалинск**  
Ул. Емельянова д.34А

**г. Москва**  
Сеть магазинов компании  
«СОЮЗ»  
ТВЦ Горбушка  
Ул. Барклая д.10 корп.17,  
1 этаж пав.1015







ПРЕ-РЕЙТИНГ  
**8,0**

ПРЕДВАРИТЕЛЬНЫЙ  
ВЕРДИКТ



## The Mystery of the Druids



Жанр: Adventure ● Издатель/Разработчик: House of Tales / CDV  
Системные требования: PII-300(PIII-600), 64(128)Mb, 3D ускоритель  
Размер демо-версии: 45.8Mb ● Срок выхода: Лето 2001 ● Координаты: [www.mysteryofthedruids.com](http://www.mysteryofthedruids.com)

**The Mystery Of The Druids** ► В первую очередь TMOTD — это сюжет. Знаете, не каждый день сталкиваешься с тысячелетними друидами, кровавыми жертвами, полицейскими из Скотланд-Ярда и другими атрибутами хорошего мистического квеста. Это красивый движок. Художники **ДЕЙСТВИТЕЛЬНО** старались. Красивая и местами до жути реалистичная графика, а персонажи действительно состоят из заявленных 1000 полигонов. Играть на уровне. Нет такого, что в одном эпизоде все просто, а в другом непроходимость. Везде равноценно: подумал — сделал. Получилось — двигай дальше. Нет — подумай еще. И самое главное — озвучка. Послушай-

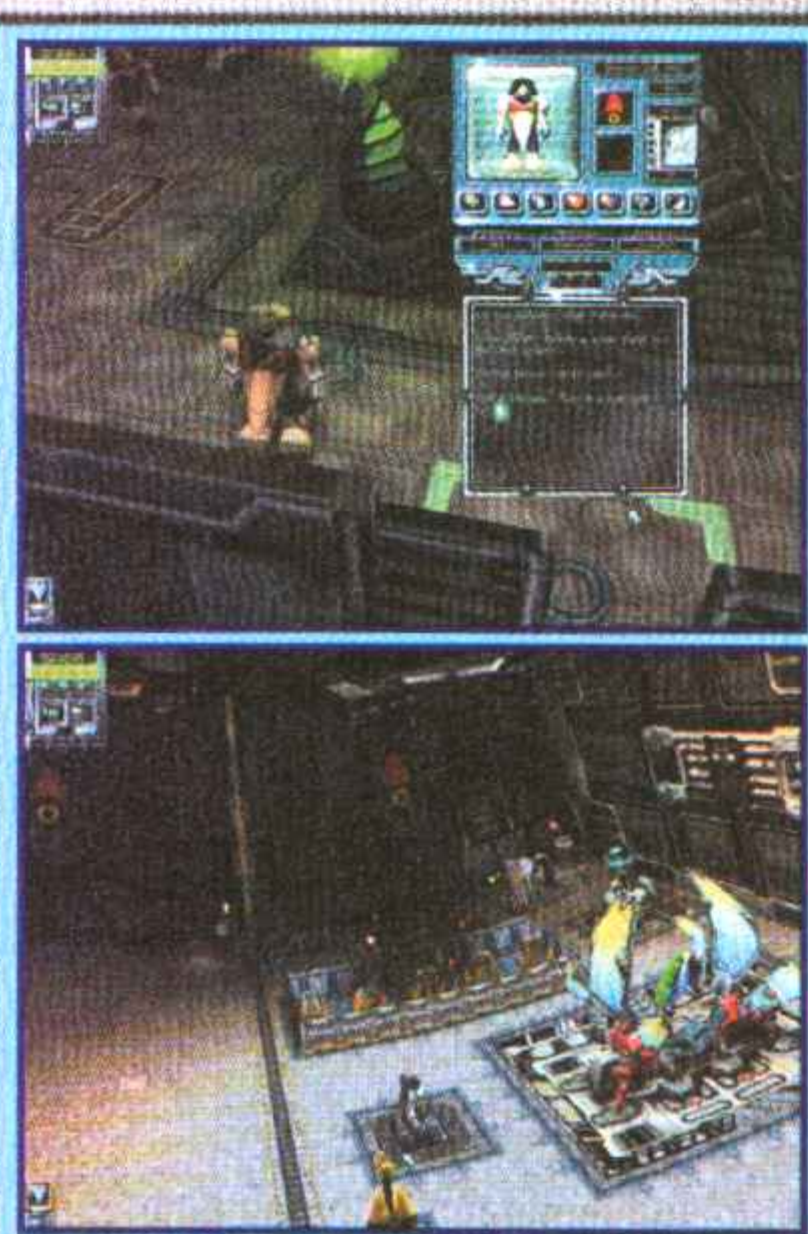
те, как говорит дворецкий главного злодея, и вам наверняка захочется в Лондон.

**В демо-версии** ► Небольшое приключение, заканчивающееся на самом интересном моменте. Загадки не слишком сложные.

**В полной версии** ► Порядка 50 различных локаций, включая местности из прошлого и настоящего. В частности, будут представлены Скотланд-Ярд, Портсмут и Стоунхендж.

**В сумме** ► Красивый трехмерный квест. Судя по всему, он будет чем-то похож на **Gabriel Knight** — расследование убийства, плавно переходящее в борьбу с темными силами...

Думаю, не ошибусь, сказав, что это будет СУПЕР!



ПРЕ-РЕЙТИНГ  
**8,0**

ПРЕДВАРИТЕЛЬНЫЙ  
ВЕРДИКТ



## StarTopia



Жанр: Экономическая стратегия ● Издатель/Разработчик: Eidos / MuckyFoot  
Системные требования: PII-300(PIII-600), 64(128)Mb ● Размер демо-версии: 85.6Mb  
Срок выхода: Июль 2001 ● Координаты: [www.startopiagame.com](http://www.startopiagame.com)

**StarTopia** ► Theme Hospital плюс немножко **Dungeon Keeper** в космосе. Вам достается роль управляющего космической станцией. К вам прилетают всякие зеленые человечки, которых надо устраивать тут жить. Вы построите отели, подсобные помещения, инфраструктуру. Инопланетяне будут вам платить за проживание, а вы на полученные космобаксы сможете отстраивать новые отели, подсобные помещения, инфраструктуру... Игру делали люди, в свое время участвовавшие в создании таких вещей от Bullfrog, как *Populous*, *Theme Park/Hospital*, *Dungeon Keeper*. Поэтому неудивительно, что после не очень удачного *Urban Chaos* они взялись за экономиче-

скую стратегию. И на этот раз у них получается. Движок, кстати, красивый, хотя интерфейс нуждается в доработке.

**В демо-версии** ► Одна миссия и пять туториалов, которые никакого отношения к ней не имеют.

**В полной версии** ► 40 видов зданий (мама миа!), 9 типов юнитов (рабочие, секьюрити, уборщики, отдыхающие), терраформинг (вот это действительно классная штука, она есть в туториале) и мультиплеер аж на четырех игроков.

**В сумме** ► Theme Hospital, в который записали боевую систему из **Dungeon Keeper** и нехило разбавили дополнительными примочками.

Для экономических симуляторов StarTopia — это новое слово. Образованное, впрочем, из старых слов.



ПРЕ-РЕЙТИНГ  
**8,5**

ПРЕДВАРИТЕЛЬНЫЙ  
ВЕРДИКТ



## Gilbert Goodmate



Жанр: Приключение ● Издатель/Разработчик: Prelusion / New Media Generation  
Системные требования: PII-300(PIII-600), 64(128)Mb ● Размер демо-версии: 42Mb  
Срок выхода: Июль 2001 ● Координаты: [www.gilbertgoodmate.co.uk](http://www.gilbertgoodmate.co.uk)

**Gilbert Goodmate** ► Главный герой Гилберт Гудмейт должен выяснить, кто подставил его дедушку и украл священный Гриб Фангории. GG — это двухмерный квест, находившийся в разработке аж с середины 1996-го года, но не потерявший привлекательности. Мягкая мультипликационная графика, вполне удовлетворительная анимация персонажей, не слишком сложные загадки и главное — отличный юмор в духе **Monkey Island**! Эти диалоги НАДО видеть! Вполне, казалось бы, нормальный фэнтези-мир, но... "Пчелы, вы поделитесь со мной медом?". Пчелы вылетают из улья и образуют надпись "NO". Подождав немного, они

снова образуют надпись, но уже другую: "SORRY!". "Вы что, умеете разговаривать?" — "ДА, ТОЛЬКО ПРОСТЫМИ СЛОВАМИ"... Боюсь, что этими простыми словами ощущения от игры не показать, но... вы купили журнал с диском?

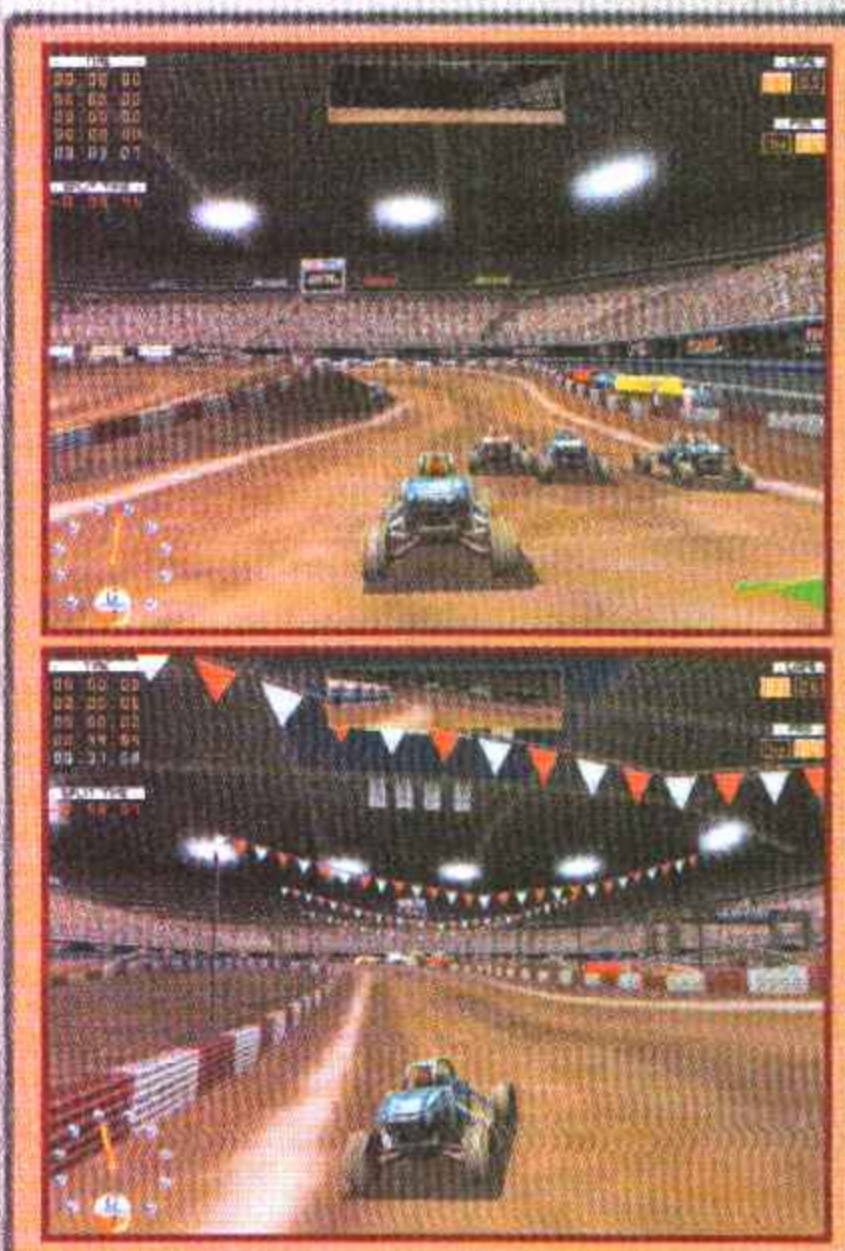
**В демо-версии** ► Небольшой уровень. Простенькие задания и здоровый юмор.

**В полной версии** ► Море разливанное удовольствия. Уверен.

**В сумме** ► Игра, всерьез утверждающая, что двухмерные квесты не умерли. Если NMG правильно ее локализируют — будет на нашей улице праздник.

Фанатам **Monkey Island**, а также просто любителям посмеяться рекомендуется.





ПРЕ-РЕЙТИНГ  
**7.0**

ПРЕДВАРИТЕЛЬНЫЙ  
ВЕРДИКТ

## Leadfoot

Жанр: Внедорожные гонки ● Издатель/Разработчик: Ratbag Games ● Системные требования: PII-300(PIII-600), 64(128)Mb ● Размер демо-версии: 8.6Mb ● Срок выхода: Июль 2001 ● Координаты: [www.ratbaggames.com/games/leadfoot.html](http://www.ratbaggames.com/games/leadfoot.html)

**Leadfoot** ➤ Внедорожные гонки в закрытом закольцованном пространстве. Слабо такое представить? А вот ребятам из Ratbag — не слабо. Знаете такое раз-рекламированное шоу — “Гонки на выживание”? Несколько машин далеко не спортивного вида гоняют по местности, напоминающей песчаный карьер, от души политый водой. Все в грязи, всем жутко нравится. Отбитые филейные части водителей — побочный эффект. В Leadfoot нечто подобное. Есть некий крытый стадион, в котором основными компонентами являются машины, песок и грязь. Трясаясь на переднем сиденье, крутим руль, жмем педаль газа и, ругаясь сквозь зубы отборнейшим матом, пытаемся выбиться в лидеры. Жутко интересно, особенно на третьем круге. А с друзья-

ми месить грязь — радости выше крыши. Автомобильной. Движок жуткий — мало того, что физика соблюдена с дотошностью, так еще и тачку заносит!

**В демо-версии** ➤ Две трассы, две машинки, из которых одна — типа “багги”, а вторая — неповторимого вида спортивная легковушка, а также режим Quick Race.

**В полной версии** ➤ Шесть машинок, пятнадцать трасс, режим “карьеры” (180 гонок общим счетом). Ожидаются всякие апгрейды и другие экономические моменты, присущие подобным играм. В мультиплеере поддерживаются сеть и Интернет, в джойстике — Force Feedback.

**В сумме** ➤ Красивый и злой автосимулятор, к тому же на тему “Гонок на выживание”.

За счет идеи и движка — выезжает в твердую “тройку с плюсом”.



ПРЕ-РЕЙТИНГ  
**7.0**

ПРЕДВАРИТЕЛЬНЫЙ  
ВЕРДИКТ

## Speedboat Attack

Жанр: Гонки на катерах ● Издатель/Разработчик: Telstar Electronic Studios / Criterion Games ● Системные требования: P-200(PII-300), 32(64)Mb ● Размер демо-версии: 20.2Mb ● Срок выхода: Неизвестен ● Координаты: [www.criteriongames.com](http://www.criteriongames.com)

**Speedboat Attack** ➤ Оригинальная в своем нелегком жанре игра. Жанр прост — гонки на катерах. Одно “но” — на клавиатуре присутствуют кнопки Control и Spacebar. Угадайте, за что они отвечают? Правильно, за стрельбу из пулемета и ракет — Speedboat не зря называется Attack. В игре можно не только фигурально подрезать оппонента, проходя у него под носом, но и буквально разрезать его удачно выпущенной ракетой. Из опасного на трассе есть подводные мины, горящие обломки, серьезно сокращающие жизнь, а главное — станковые пулеметы, которые, пока их не уничтожишь, портят гонку так, что плавать навсегда расхочется. Из интересного — большую часть игры (программинг, дизайн) делали наши, можно сказать,

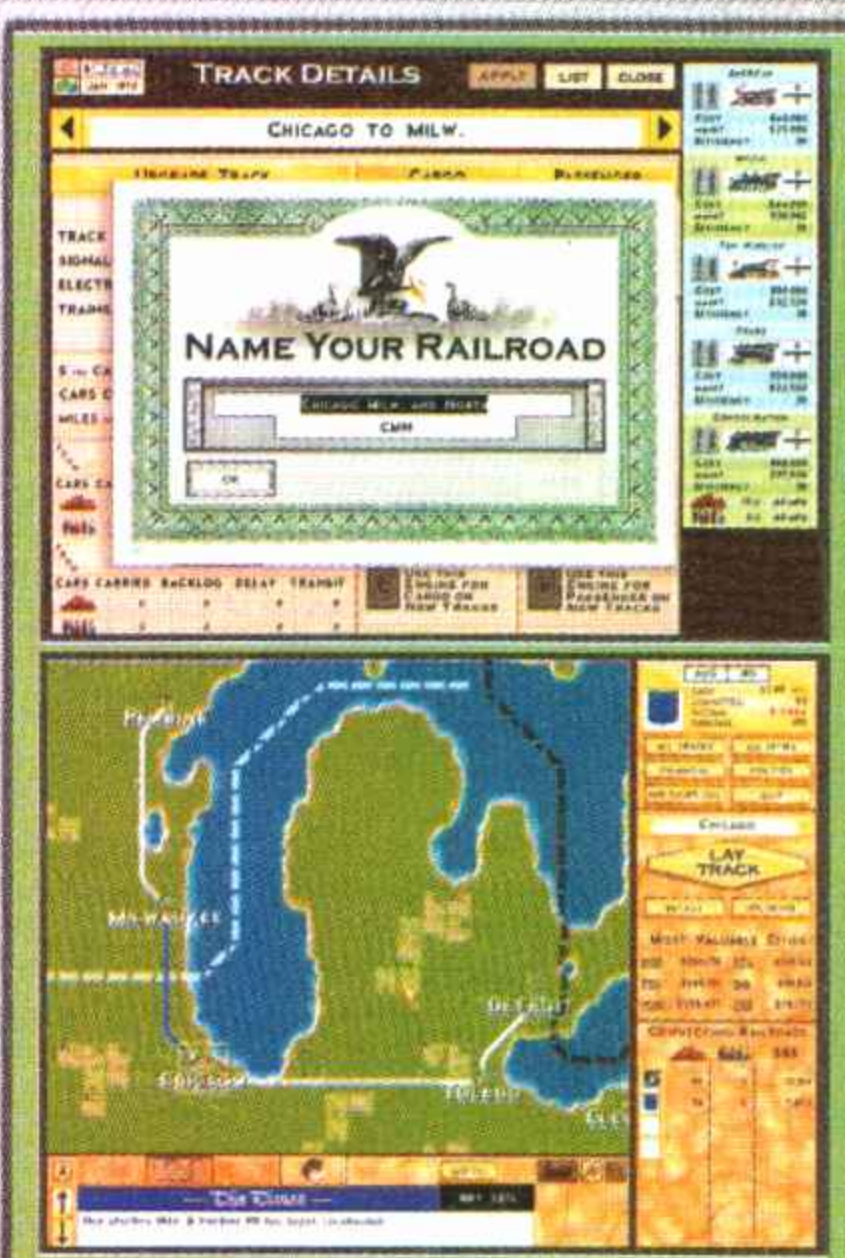
расейские ребята. Обязательно посмотрите экран при выходе и удивитесь. Движок ладный, хотя физика и страдает. Графика, увы, середнячковая, но на пятой минуте вы про нее забудете — геймплей важнее.

**В демо-версии** ➤ Одна трасса, один катер, один режим — небольшая заправка удовольствия.

**В полной версии** ➤ 10 трасс, 5 катеров, три режима, мультиплеер (сеть/Интернет/сплит-скрин) — море-окиян восторга.

**В сумме** ➤ Увлекательные гонки (пока не прошел — от игры не отстал, можете поверить!) на необычном средстве передвижения с необычными правилами. Сразу же вспоминается SlipStream 5000 — кто играл, поймет.

Speedboat Attack достойна вашего внимания.



ПРЕ-РЕЙТИНГ  
**??**

ПРЕДВАРИТЕЛЬНЫЙ  
ВЕРДИКТ

## Rails Across America

Жанр: Экономический симулятор ● Издатель/Разработчик: Strategy First / Flying Lab Software ● Системные требования: PII-300(PIII-600), 64(128)Mb ● Размер демо-версии: 30.7Mb ● Срок выхода: Лето 2001 ● Координаты: [www.flyinglab.com/rails](http://www.flyinglab.com/rails)

**Rails Across America** ➤ Разработчики утверждают, что это стратегия в реальном времени с легким налетом “симуляции”. Видел я их симуляции в таком-то гробу и таких-то тапочках!.. Просидев над демкой часа три, я усиленно симулировал работу головного мозга. Вспоминал все, что когда-либо изучал по экономике, рисовал в голове графики зависимости, мучительно находил логическую связь между десятком событий одновременно... Игра если не отталкивает сразу, то либо затягивает, либо сводит с ума. Чем-то похоже на Transport Tycoon Deluxe. Но если в TTD все было ясно, как день, то сюда лучше и не соваться — компьютер растопчет и не заметит. RAA кроме системных требований выдвигает

требования и к игроку: семь пядей во лбу, высшее экономическое, умение играть если не в MTG, то хотя бы в “Дурака” (там еще и игральные карты есть, мама мила!), железнодорожный техник — опционально. Смею заметить, что при всем при этом, будь у игры хоть слабое подобие тьюториала, ее бы еще хоть что-то спасло...

**В демо-версии** ➤ Отсутствие кампании. **В полной версии** ➤ Присутствие кампании.

**В сумме** ➤ Если вы сможете в это играть — слезно умоляю вас, пришлите мне гайд! Такая игра пропадает... Кстати, в ней есть мультиплеер, в том числе и через Gamespy Arcade. Интересно, кто-нибудь рубится?..

Синдром графомании разработчиков: делать только для себя. Игроки пусть живут без тьюториала.





# TROPICO

Матвей Кумби  
cumbi@igromania.ru

Пойдем встречать зарю на острове твоём,  
Похожем на зеленого каймана.  
Рванемся в бой неведомым путем,  
Пойдем и, все преграды прошибая лбом,  
Увенчанным повстанческой звездой,  
Победу вырвем или смерть найдем.  
— Че Гевара  
(автор перевода неизвестен)

ЖАНР

Экономическая стратегия

Разработчик: PopTop Software

www.poptop.com

Издатель: G.O.D.

www.godgames.com

Похожесть: SimCity, Constructor, The Sims, Settlers

Сайт Игры: www.poptop.com/Tropico.htm

НЕОБХОДИМО:  
P-200,  
32Mb

PII-400, 128Mb,  
3D-уск.

ЖЕЛАТЕЛЬНО:

МУЛЬТИПЛЕЕР: Нет

1

В Tropico есть все, о чем только можно грезить душным московским летом. Бессмертное сочетание морепальмы-белый-пароход, умение подавлять повстанческие сопротивления, возможность подделывать избирательные бюллетени, строить табачные латифундии, курорты минеральных вод и отели класса "люкс" с ресторанами национальной кухни. В заставке перед входом в диктаторский кабинет нам козыряет верный есаул с АК-47 наперевес, на столе под эбонитовым вентилятором дымится дорожная сигара ручной скрутки, в сейфе хранятся досье на каждого жителя страны, а из окна виден кусочек ослепительного южного солнца, играющего лиловыми бликами на бесконечном зеркале ленивого океана. Уж не об этом ли мы мечтали с тех самых пор, когда первый раз в жизни включили компьютер?

## Сны Фиделя

Впрочем, конечно же, не об этом. То есть мечтать мы непременно должны были о чем-то большом и светлом, вроде Black & White. Но вышла Tropico и... в привычном восприятии мира образовалась брешь. Кто бы мог подумать, что из симулятора маленькой железной дороги можно сварганить модель настоящей банановой республики с эдаким диктаторским уклоном?

Итак, мы — El Presidente, ужасное бородатое создание с темным прошлым и неопределенным будущим. Под нашим началом остров небесной красоты и кучка неотесанных

геррильеро, которым за годы нашего правления предстоит возвести на месте картонных хибар поселок двухэтажных коттеджей, наладить промышленное производство рома и сигар, провести в отели электричество, засадить добрую половину острова сахарным тростником, нарождать детей и устроить парочку-другую революций. Готовы возложить

характера — склонность к алкоголю (улучшает дипломатические отношения с СССР), хроническую клептоманию (необычайный рост торговли) или же исключительную начитанность (благосклонное отношение вечно недовольной интеллигенции)?

Начав карьеру ставленником островной буржуазии, можно обрести благосклонность уважаемых американских буржуа и занять неплохие денежные дотации, но при этом навсегда потерять расположение местных пролетариев, а заодно лишиться путного сельского хозяйства и дешевой рабочей силы. Можно сделать себя религиозным фанатиком и распрощаться с уважением интеллигентной прослойки островитян. Или быть выдвинутым из среды профсоюзных лидеров и в самый ответственный момент оказаться без поддержки милитаристической фракции. Замкнутый круг — Фидель вскрикивает во сне и скатывается на пол.

## Полный контроль

Первым же шоком для обывателя-стратегомана становится царящий на подведомственном острове "индирект-контроль". Один мой знакомый, впервые оказавшись в Tropico, сразу же попробовал выделить крестьянина и направить его окучивать ближайшие бахчи папайи. Крестьянин охотно выделялся, говорил "Si", но вовсе не спешил что-либо окучивать, шел ку-



Остров с высоты полета туристического самолета.

на себя ответственность за будущее целой страны, сеньор?

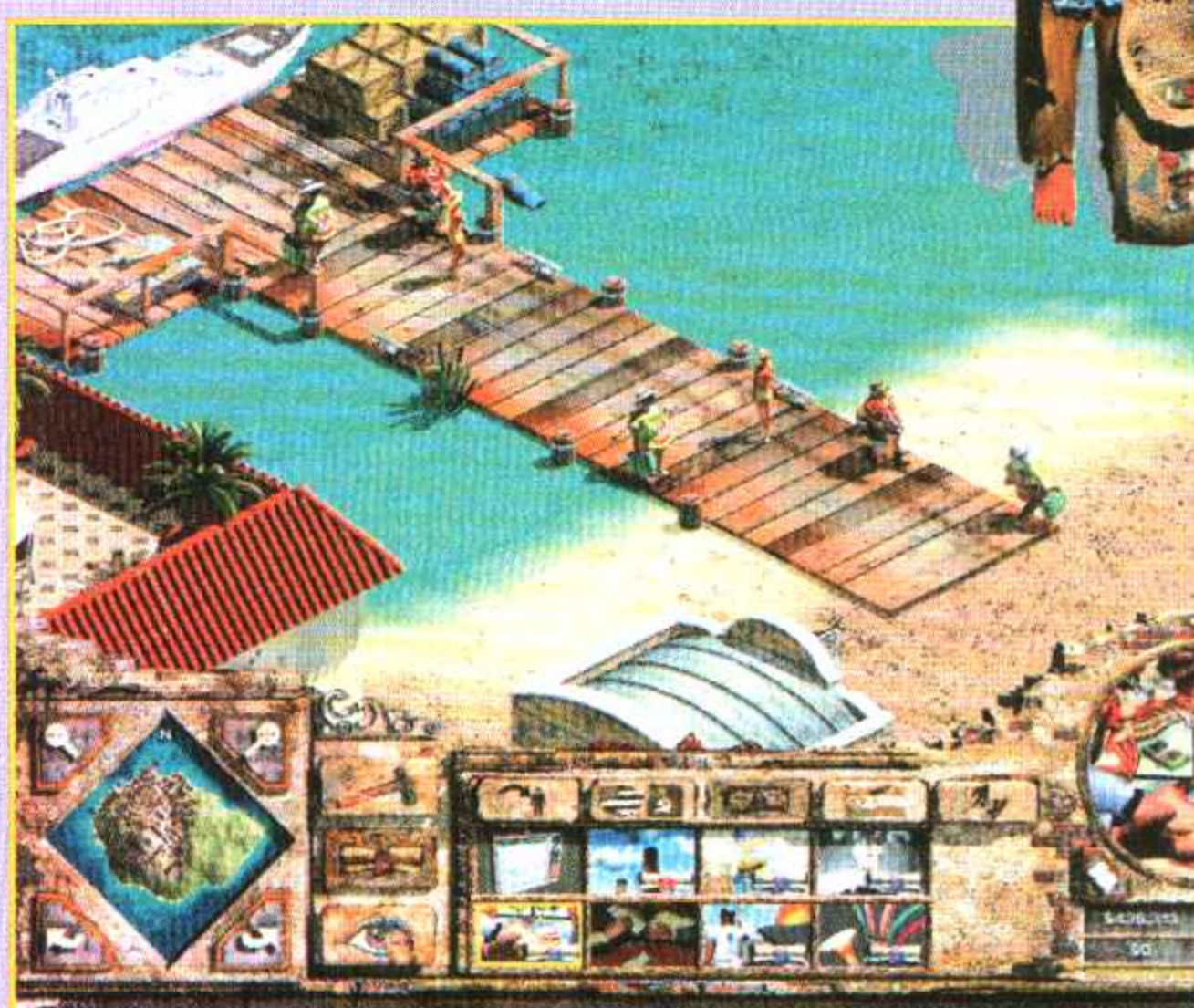
Если да, то извольте придумать себе прошлое. Да-да, как в самой настоящей RPG, нам предлагается множество параметров, особенностей, перков, если хотите, из которых мы собираем личность будущего диктатора. Налицо синдром буриданова осла; неопытный игрок впадает в панику и часами гадает, что же лучше: быть фашистом, экономистом, оратором или народным избранником? А какие выбрать особенности



Битва с повстанцами на кофейных плантациях, к сожалению, неуправляема. Кстати, обратите внимание: на прицеле мятежника — генерал!



да-то совсем в другую сторону и вообще вел себя по-хамски. "Куды прешь, зараза?! Ко мне! Стоять! Сидеть! Апорт!" — бесновался знакомый, пытаясь выделить работника серпа и мотыги резиновой рамкой, занести в группу комбинацией Ctrl+I, попутно яростно давя на "Ввод", "Пробел", "F10", "Esc" и другие не менее полезные клавиши для вывода главного меню. Ничего не выйдет! Мы — диктатор, а потому управлять каждым человечком нам вроде бы и не пристало. Ранг не тот. Мы только даем указания: где и как строить фермы/заводы/газеты/пароходы, назначаем на месте заработную плату и ждем, когда кто-нибудь из жителей соблаговолит переqualificироваться в крестьян/рабочих/трудовую интеллигенцию, чтобы заработать свои пять песо.



**Фешенебельный отель, пляж и пара дорогих ресторанов — и вот к нам уже потянулись жирные туристы.**

Кстати говоря, квалифицированный труд требует более образованных рабочих резервов, а потому сразу после клиники, церкви и пивной нашим строителям придется возводить школу. Когда школьного образования будет мало — колледж. Конечно, можно запросто нанимать иностранных специалистов, но это, во-первых, влетит в копеечку, а во-вторых, кто может гарантировать, что, пожив с годик на острове и вдоволь насмотревшись на ваши порядки, ностальгирующий иностранец не укатит обратно на родину?

## От Nirваны до Валгаллы

В первые два часа игры неопытный диктатор по уши погрязает в трясине микроменеджмента — без полного прохождения туториала садиться за настоящую игру строго противопоказано. Глаз, рук, ушей и других органов чувств решительно не хватает: там нужно увеличить зарплату, там срочно построить клинику, а то народ умирает от цинги. Не хватает церкви? Почему никто не преду-

предил, что мои люди сильно грустят, если им не давать вовремя помолиться?.. Так, а эти еще чем недовольны? Мало развлечений. Надо срочно возвести пивнушку с бесплатной текилой по выходным. Только бы накопить денег и построить стадион. Но для него нужно электричество, для электричества нужна электростанция, на электростанции могут трудиться только инженеры с высшим образованием, значит, нужно еще построить школу, колледж и учредить газету, чтобы шибко умная прослойка не скучала. Да, и не забыть, что в следующем



году выборы: устроить парочку фестивалей или пригласить западную рок-звезду. А куда? Ведь у меня нет ночного клуба! Тогда ограничимся просто визитом папы. Римского... Секундочку, куда это вдруг делись все деньги? Откуда набегали эти парни в красных беретах? А, а, аа!..

Если на этом этапе срочно не примириться с интерфейсом, то возможны жестокие разочарования, нервные срывы и общий упадок духа. Познавшие же истину впадают во что-то вроде нирваны. При желании в Tropico можно играть бесконечно, убрав любые выигрышные позиции в менюшке "генерации игры". Но ежели вас воротит от любых проявлений медитативности, горячее сердце рвется в бой, а душа жаждет скорейшего погружения

в процесс, запустите один из заранее заготовленных сценариев и погружайтесь в свое удовольствие. За двадцать лет отстроить разрушенный землетрясением остров — пожалуйста, в кратчайшие сроки снизить уровень преступности островного мегаполиса — да сколько угодно! А может быть, цель всей вашей жизни — в течение сорока лет выбиться в мировые лидеры экспортеров экзотических фруктов? И такой сценарий имеется. Играй — не хочу.

## Внешнее

Графика мила, незатейлива и даже местами ускорена.



**Трущобы: множество ничьих детей, нищие бродяги и чернорабочие. Все как в жизни.**

Сказать, что без очередного "жифорса" Tropico выглядит совсем гадко, — значит обидеть художников PopTop. Пейзажи прекрасны, анимация — великолепна: пальмы овеивает легким бризом, геррильеро на плантациях сгибаются под неподъемными тучами с маисом, а кораблик в гавани раскачивается на волнах. Потрясающая атмосфера! Правда, после Black & White чрезвычайно сложно смириться с резкими тропиканскими zoom'ами, но, вдавлив до упора незабвенную еще со времен SimCity лупу-увеличитель, можно натурально застыть у монитора с открытым ртом. Хижины, дома в вагончиках, урбанистические "пятиэтажки", заводы и сахарные плантации — сверху все это казалось нагромождением безвкусных ящиков и коробок. Но при максимальном увеличении видно, как маленький Хуан ловит спичечным коробком жука, а его дядя Педро махает таякой на плантации ананасов. И все это на фоне таких удивительно детализованных декораций, что просто перехватывает дыхание. Если вы все еще сомневаетесь, то загляните на <http://tropico.gamestats.com/chars.shtml> и хотя бы с минуту понаблюдайте за маленьким чудом анимационного великолепия.



**Отец Антонио ковыляет со службы домой, студенты идут в колледж, женщина-инженер — на электростанцию, а пенсионер с клюкой просто прогуливается. Все заняты своим делом.**



## Как рождаются легенды

Полтора года назад, когда *Railroad Tycoon 2* на волне внезапной народной любви к экономическим симуляторам начал более-менее хорошо расходиться в магазинах, у маленькой *PopTop Software* наконец-то появились деньги на первую собственную разработку. Что выбрать? Что делать? Как придумать игру, которая должна была стать визитной карточкой всей компании и принести этим безусловно талантливым девелоперам некую сумму денег, которой им как раз не хватало на покупку гаража для красных Ferrari и оплату аренды эксклюзивных садово-огородных участков в Малибу? Ниже приводятся соображения полторагодовой давности главы *PopTop*, а по совместительству идейного вдохновителя *Tropico*, Фила Штейнмайера. Читайте внимательно — именно так и рождаются легенды.

«Итак, итак, итак. Нам нужна была игровая идея: достаточно оригинальная, не слишком сложная и к тому же привлекательная для конечных покупателей. У нас был вполне готовый движок от *Railroad Tycoon 2*, прекрасно подходящий для прорисовки изометрических карт масштабом от 20 до 2000 миль в поперечнике. Хорошенько поразмыслив, мы поняли, что со всем этим багажом мы могли сделать только:

*Railroad Tycoon 3* — однако мы так устали от паровозиков... Может, попозже?

Какую-нибудь «Пиратскую стратегию» — но до скончания века ходить с ярлыком «*Sid Meier's* разработчики римейков» тоже не самая приятная перспектива.

Градостроительно-конструкторскую игру — а вы играли в *Constructor*? Чтобы достичь коммерческого успеха, никогда нельзя повторять чужих идей.

Изометрическую RPG а-ля *Ultima IV* — полноценная современная RPG требует как минимум 30 человек в команде и 3 миллиона в кармане. Но как только кому-нибудь из нас повезет в лотерею, то обещаю, что...

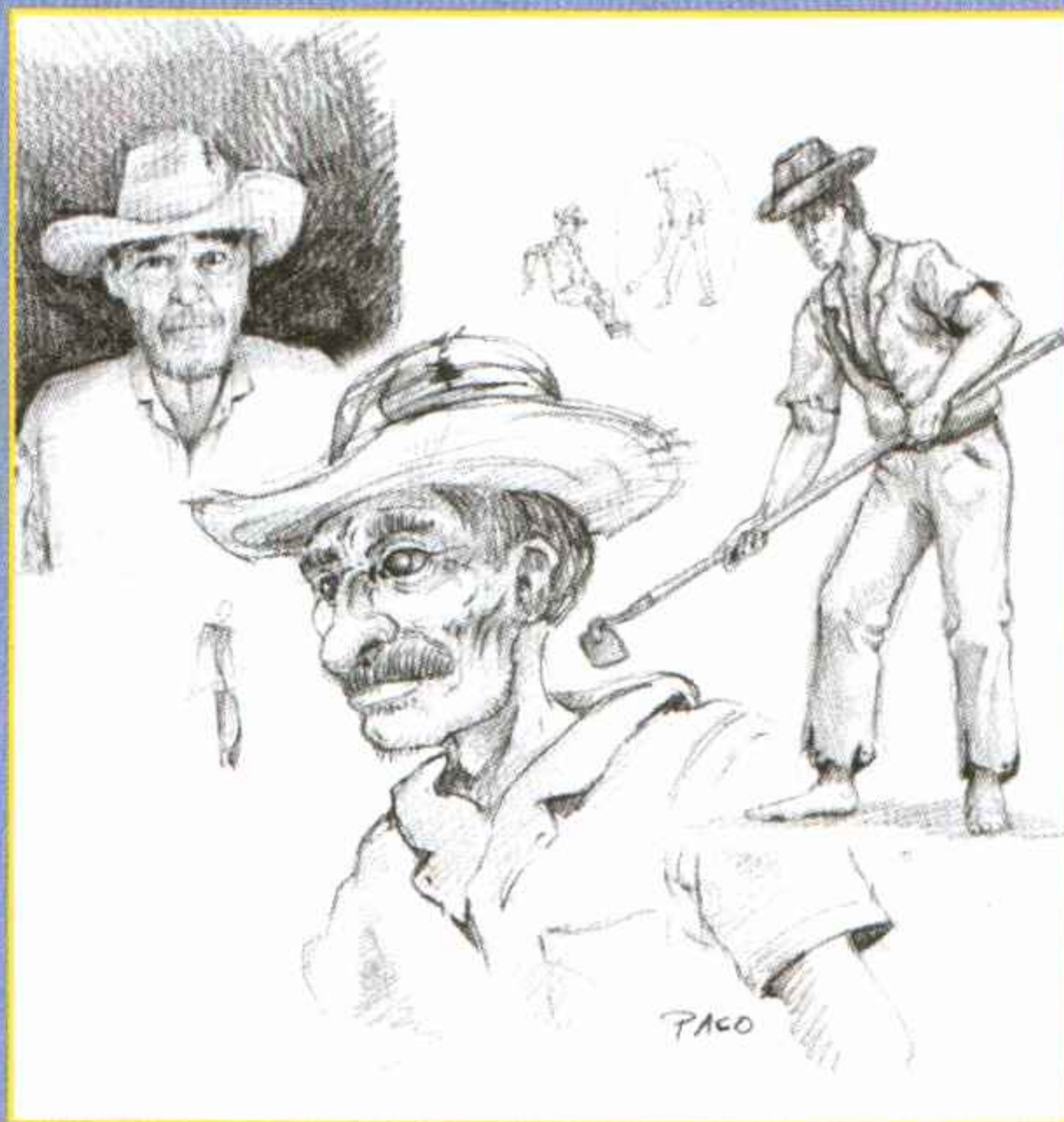
Симулятор банановой республики — градостроительный симулятор с «сельскими мотивами», лошадиной дозой политики и латиноамериканской атмосферой. Типа Фидель Кастро meets *SimCity 3000*. Надеюсь, вы меня понимаете?

1492 — это год. Что-нибудь эдакое, стратегическое, про покорение новых земель, колонизацию молодого материка, зарождение Нового Света... Неплохая концепция, но раньше нас уже успели разработчики *Seven Cities of Gold* и *Colonization*, так что...

Оставался лишь симулятор банановой республики, к тому же идея понравилась исключительно всем. Она была оригинальна и притом не чересчур радикальна для игр такого типа. Мы чрезвычайно любили «градостроительство», но до этого мир видел только два типа подобных игрищ: *Civilization* и *SimCity*, не говоря уж об их многочисленных клонах. А у нас была новая, свежая мысль, совершенно непохожий «строительный» концепт. Кроме того, пресловутый «латинос» обеспечивал нас потрясающей атмосферой и политическо-игровой подоплекой!..

Однако тут же возникли проблемы. Мы прекрасно отдавали себе отчет в том, что «настоящие» американцы не особо-то знают о том, что творится за южной границей их штатов. А ну-ка, назовите кого-нибудь из знаменитых латиноамериканских лидеров, не считая Кастро? Слабо? Вот то-то же, а все оттого, что для них просто не существует никаких знаменитых латиноамериканских лидеров, кроме Кастро. А если люди не понимают игру, они ее не купят, ну а если они ее не купят...

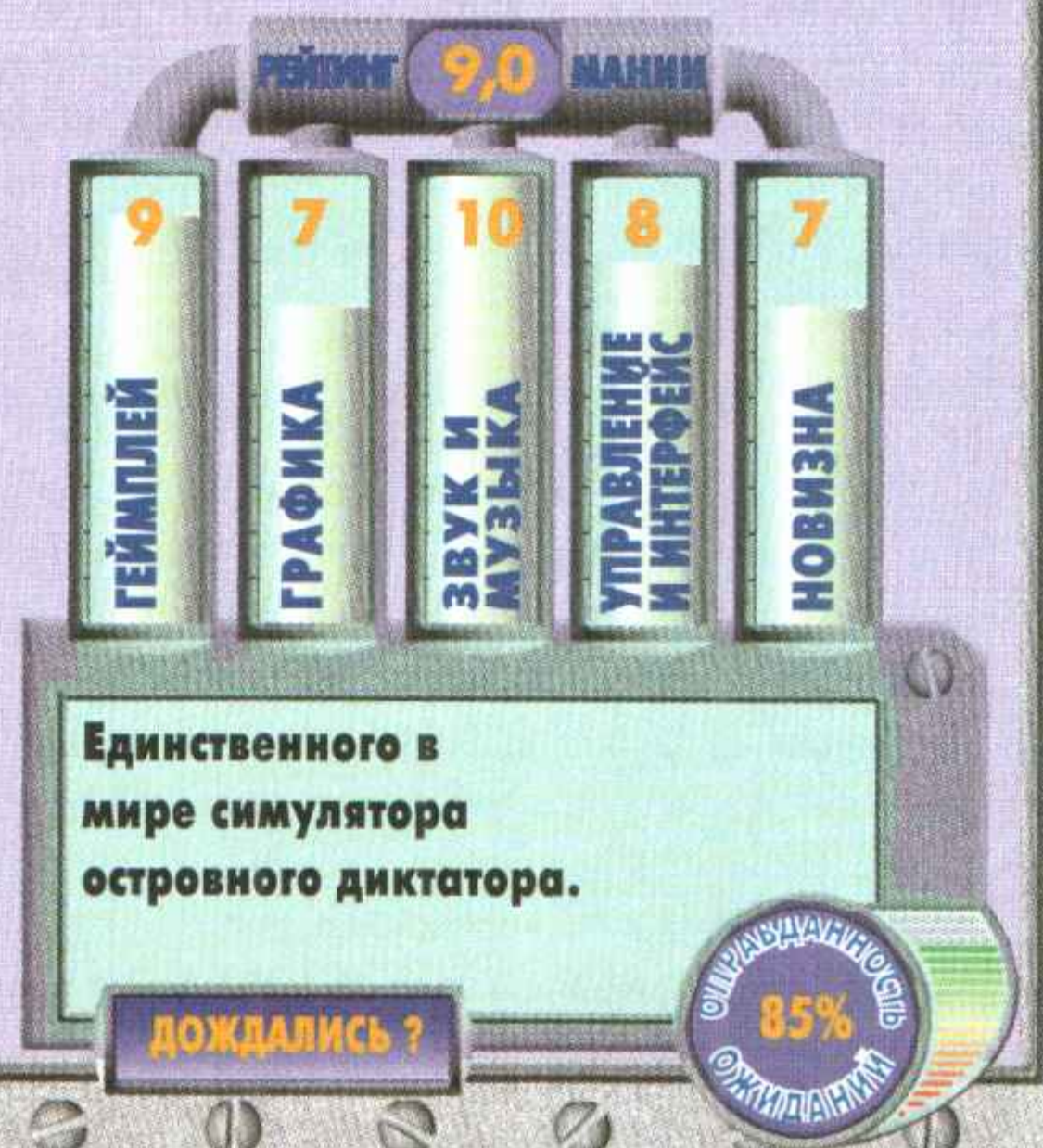
К счастью, опасения Фила оказались напрасны. Вот уже вторую неделю *Tropico* успешно продвигается в верхушки чартов, серьезно угрожая *The Sims*, Барби и прочим покемонам. В общем, посмотрим, как будут развиваться события, но у *PopTop* есть все шансы стать культовым (и состоятельным) разработчиком, вроде *Maxis*, ну а уж там... Неужели все-таки RPG, герр Штейнмайер? Вы же обещали... ■



Хотя звук в каждой игре вроде как относится к числу вещей первичных, вы поймите, что в любом экономическом симуляторе (а в *Tropico* особенно) на него обращаешь меньше всего внимания. В то время как музыка... Только представьте, во превратится тот же древний *Transport Tycoon*, если убрать из него те замечательные блюзы? Также и с *Tropico* — об игре, быть может, забудут через год, но эта музыка будет вечной. Во-первых — вокал. Большинство тропических композиций — это напористый «латинос», соло, хор под аккомпанемент и просто так. Во-вторых — это качественный «латинос», а не всякая, с позволения, лажа, которой нас пичкают оккупировавшие весь FM радиостанции. Одних инструментов прослушивается целый оркестр, по барабанам стучат — ведь слышно же! — бамбуковыми палочками, трещотки сделаны — уж поверьте! — из настоящих кокосов, ну а мурлыкающее барре гавайской гитары — это вообще что-то из запредельного... В общем, так: музыкальное сопровождение *Tropico* получает 15 баллов из 10 возможных. Как-как? Рейтинговые баночки сверху запаянные, говорите? А если... Тоже нельзя? Ну, пускай будет 10, ладно, уговорили.

### Вотум доверия

Говорить про *Tropico* можно до вечера, потом утром и еще после обеда — эта игра поистине бездонна. Рассказы про экспансивную внешнюю политику, хитрые банковские махинации, советские военные базы в джунглях, военные перевороты и пан-карибские олимпийские игры займут весь остаток журнала мелким шрифтом, не оставив место даже на письма и рекламу на задней обложке. Нынешний вердикт таков: гениально, хотя и ждали большего. Тропическое солнце печет макушку, чайки кричат, пароход с туристами причаливает к берегу, а фабричный гудок возвещает начало нового дня. Это мир, в котором хочется жить, это игра, в которую хочется играть вечно. Шедевр. ■







Рукописи не горят.  
М. А. Булгаков

Прежде чем начать подробный рассказ о третьем *Myst*, скажу о главном, что выделяет его из десятков других игр, выходящих каждый месяц. Игра неправдоподобно, божественно красива. Каждая эра — произведение искусства. Каждый ракурс радует взгляд или поражает воображение. И ради постижения и достижения этой красоты стоит снова и снова перебирать варианты и ломать голову над очередной завернутой загадкой. Чтобы пройти чуть-чуть дальше и увидеть немного больше...

### Рукописи не горят

Книги, книги и книги... В играх серии «Мист» они окружают нас повсюду. Книги — это ключи к миру Мист. В них содержатся опи-

одну из эпох — Нарайян. Живший там Сааведро потерял жену и двух дочерей, потом провел двадцать лет в одиночном заключении в одной из заброшенных эр и потерял рассудок. Когда он пришел в себя и при помощи найденной книги обрел возможность перемещаться между мирами, то решил отомстить тому, кто, по его мнению, был виноват в случившемся: Этрису. Странствуя по эпохам, созданным Этрисом, он вывел из строя все, до чего только мог дотянуться. А потом стал следить за Этрисом, поджидая удобного момента...



Летают не только птицы...  
«Простой советский трактор» эпохи энергии.

сания островов-эпох, и они же служат порталами между ними. Каждая игра серии — это путешествие по ряду прекрасных и странных эр при помощи и в поисках книг-порталов. Сюжет каждой связан с сожженными, разорванными или похищенными книгами.

Третья серия знаменитой игры верна этой традиции. Помните сыновей Этриса — злобных Сирруса и Ахенара, которые предали отца и уничтожили библиотеку острова Мист в первой игре? Именно их жадность и жестокость стали причиной конфликта, который лег в основу сюжета *Exile*. Когда-то Сиррус и Ахенар в своих междоусобицах погубили

ном, как помочь людям Д'ни, выжившим после гибели их великого города. Исследуя различные эры, он пытается написать эпоху, в которой цивилизация сможет успешно развиваться, не испытывая при этом глобальных потрясений. Особенно большие надежды в своих исследовани-

Этрис же не веда-ет о случившемся. Прошло десять лет со времен гибели его сыновей и спасения Катерины из мира *Riven*, и теперь они с женой живут в прекрасном оазисе среди пустыни. Там, на солнечной террасе, и начнется действие игры. Вы узнаете, что Катерина родила дочь, а Этрис работает над пла-

ях Этрис возлагает на эру Рилишан. Спрятанная в прозрачный кристалл, книга этой эпохи лежит в его рабочем кабинете на почетном месте. Когда он открывает защитный колпак, чтобы показать вам книгу, Сааведро решает, что удобный для мщения момент настал.

Внезапно в комнате материализуется странная фигура в обносках, которая, схватив висевший рядом огненный кристалл, швыряет его на портьеры. Начинается пожар. В возникшей сумятице Сааведро выхватывает книгу Рилишан и исчезает вновь. На полу остается лежать другая распахнутая книга. Коснитесь ее — и вы последуете за похитителем.

В погоне за книгой Рилишан нам предстоит пройти пять сложных, невероятно запутанных эр *Exile*. Путь Сааведро отмечен сломанными механизмами и потерянными страницами из его дневника. Нам предстоит проследовать за ним, разбираясь в принципах работы испорченных приборов и ремонтируя их. Но не это главное. Главное — то, что будет окружать нас на этом пути.



Ежу понятно, эту дверь нам придется открывать.  
Только пока непонятно — как.

Жанр: Квест  
Издатель: Mattel Interactive  
[www.mattel/support.com](http://www.mattel/support.com)  
Разработчик: Presto Studios  
[www.presto.com](http://www.presto.com)  
Похожесть: *Myst*, *Riven*, *Real Myst*  
Сайт Игры: [www.myst3.com](http://www.myst3.com)

МУЛЬТИПЛЕЕР:  
Нет

НЕОБХОДИМО:  
PII-300,  
64Mb  
PIII-400,  
128Mb

ЖЕЛАТЕЛЬНО:





**Книголюб с молотком в руках — спятивший Сааведро. Его роль сыграл актер Брэд Доуриф, когда-то получивший премию Академии за роль в знаменитом фильме «Полет над гнездом кукушки»**

На сюжетную линию, как бусины на нитку, нанизаны переливающиеся всеми цветами радуги драгоценные капли миров. Они своеобразны и прекрасны. Они наполнены пением птиц и шумом ветра, плеском волн и скрежетом невиданных механизмов. Это услада для глаз и испытание для ума. Буйная зелень эры природы *Эданна* и парящие в розовом небе острова эры гармонии *Нарайян* способны надолго пленить ваше воображение и погрузить в необыкновенный мир «Миста».

### Грани мистотворчества

Смена разработчиков не сказалась отрицательно на качестве игры. Быть может, *Exile* даже ближе к традициям *Myst* и *Riven*, чем недавний *Real Myst* от основателей серии братьев Миллер (компания Cyan). В *Real Myst* разработчики сделали упор на создание 3D реальности, в которой играющий мог бы полностью раствориться: этому служит плавный скроллинг, интерактивность мира, ощущение достоверности происходящего, создаваемое сменой дня и ночи. *Exile* по изобразительным средствам ближе к *Myst* и *Riven*, и, как в первых двух играх, упор в нем сделан на эстетику и интеллектуальные упражнения.

Мы перемещаемся по миру не плавно, а небольшими скачками, имея возможность 360-градусного обзора в каждой точке. Графика по-прежнему хороша до невероятия. Некоторые ракурсы однозначно вызвали бы зависть великого сюрреалиста Дали. Правда, слегка изменился стиль. Игра стала ярче, красочнее, но утратила часть той заповедности, которая стала фирменной маркой *Real Myst*.

### «Мист» означает «таинственный»

Чтобы насладиться красотами удивительного мира Мист и пройти игру, на каждом шагу нам придется разгадывать головоломки, предложенные авторами. Зубодробительные

паззлы на фоне превосходной графики — это и есть суть геймплея *Exile*.

Задачи решаются по-разному. Некоторые — при помощи анализа уже виденного ранее и логических размышлений. Такова задача по балансировке моста в динамической эре. Другие — методом проб и ошибок или простым перебором вариантов. Скажем, составление связного пути между четырьмя

ключевыми точками в той же Аматерии. Есть такие, справиться с которыми поможет интуиция. Например, чтобы спасти птицу, которая попала в ловушку плотоядного растения, придется приложить немало усилий и изобретательности, и одной логики тут будет мало. А потом окажется, что экзотическое пернатое — это ключ к прохождению эры природы, *Еданна*.

Стоит уделять большое внимание деталям. Например, внимательное изучение предметов, собранных на рабочем верстаке в домике с витражными окнами учебной эпохи *Дж'анин*, даст ключ к решению нескольких загадок, которые нам встретятся позже в разных эрах. Там, наблюдая за росянкой, поймавшей муху, мы узнаем, как заставить хищное растение выпустить жертву. Это знание пригодится нам в *Еданне*. У верстака же мы узнаем, как соотносятся плотности дерева, кристаллов и металла. Это понадобится нам при прохождении Аматерии.

Головоломки *Exile* в среднем сложнее «риал-мистовских». Да и острова-эпохи заметно больше — как по размеру, так и по числу загадок. Некоторые особо талантливые идеи разработчиков могут довести играющего до белого каления. Возможно, поэтому создатели игры решили несколько гуманизировать процесс игры.

В первом «Мисте», попав в очередную эру, вы не могли выбраться оттуда, пока не решали все головоломки, отделяющие вас от хитро запрятанной книги, позволяющей вернуться назад. В *Exile* же, чтобы не дово-

дить игроков до скрежета зубного, рядом с тем же местом, куда вы прибываете, лежит книжка для возвращения в эру *Дж'анин*. Возник затык на одном острове — вернитесь на узловую станцию и займитесь чем-нибудь еще, пока вас не осенит.

Как и в «Мисте», в *Exile* невозможно свернуть шею при прохождении сюжета. Но, как и там, у игры не обязательно будет хороший конец. Чтобы прийти к счастливому финалу, вам надо будет проявить не только интеллект и упорство, но также мудрость и осторожность. Последняя встреча с Сааведро в эпохе гармонии *Нарайян* может иметь несколько исходов, причем отнюдь не все — счастливые.

### В этом мире много миров

Острова-эры, странствовать по которым мы будем в игре, достойны отдельного описания.

Первая эпоха, куда вы попадаете, преследуя Сааведро, называется *Дж'анин*. Это затерянный в безбрежном океане остров, сформированный давно потухшим вулканом. Его усеянные огромными валунами песчаные берега поросли сухими травами и пропахли солеными ветрами. В середине горного образования находится небольшое пресноводное озеро с весьма своеобразной, как нам предстоит узнать впоследствии, фауной. Меж камней тут и там виднеются стойки со странными приборами, а в центре *Дж'анин* на скальном основании высится здание обсерватории. Солнце над островом застыло в зените.

Это место когда-то использовал *Этрис* для обучения своих сыновей. Обсерватория в центре острова играет ту же роль, что и библиотека «Миста». Отсюда начинаются и здесь заканчиваются путешествия в другие эры. Это — узловой центр, пересадочная станция, откуда можно получить доступ еще к четырем различным эпохам: эре энергии *Волтаис* (*Voltaic*), эре динамических сил Аматерии, эре природы *Еданне* и эре гармонии *Нарайян*.



**Не ищите коротких путей... Их здесь нет.**





Странный симбиоз: в лиане живет скат.

Книги-порталы к первым трем эпохам хитро запрятаны в трех башнях, возносящихся к небу подобно бивням гигантского мамонта. В каждой эре нам предстоит разыскать ее символ, а затем вернуться на Дж'анин. Игра нелинейная — острова можно проходить в любом порядке. Три символа вместе дадут нам возможность получить доступ из обсерватории к книге эры равновесия — Нарайян, где и произойдет финальная встреча с потерявшим разум Сааведро.

Какие чудеса нам встретятся в каждой из эр! В Волтаисе нас ждут гигантские механизмы, трубопроводы, напоминающие позвоночник дракона, и поражающий воображение летающий корабль. А когда мы справимся с этими чудесами механизации, окажется, что намертво вкопанное в землю каменное приземистое сооружение с достойной казематов Центробанка массивной сейфовой дверью — это на самом деле местный аналог ракеты «Тополь», который неожиданно взорвется в небеса!

Остров Аматерия — это огромные американские горки, окруженные темной гладью бесконечного моря. В этой стране вечного заката на фоне черных волн контрастно выделяются контуры красных сооружений, напоминающих китайские пагоды, и струятся рельсы. Остров разделен на четыре области, и каждая представляет собой уникальную загадку со своим непростым решением.

Эра Эданна — самая яркая, экзотичная и наиболее отличающаяся по стилю от эпох Миста, известных нам по прошлым играм. Под ярким тропическим солнцем из моря поднимается перекрученный ствол гигантского дерева, в котором заключен целый мир. Его линии естественны и совершенны, как изгибы морской раковины. Его уровни, начиная с пронизанного солнцем верхнего яруса, где гнездятся птицы, и кончая сумрачным болотом, где жужжит мошара и в полумраке цветут гигантские лотосы, плавно переходят друг в друга. Этот мир полон чудес.

Светящиеся под пологом леса оранжевые грибы и голубые лотосы, загадочная лиана с не менее загадочным жильцом — пурпурным электрическим скатом, белые орхидеи, которые отражают свет, как зеркала, огромные желтые цветы-линзы — вот что предстоит встретить нам в Еданне. Лес дышит, живет, шевелится. Коснитесь большого

коричневого гриба, и он выбросит в воздух облачко спор, которое спугнет кружащуюся над цветком стайку мошек. Нажмите на ствол пальмы, и она испуганно отдернет листья, дав дорогу солнечным лучам.

Все загадки, которые нам предстоит решить, чтобы пройти Еданну и найти символ природы, связаны с живой материей. Пример несложной загадки — фотосинтез на практике: посветил лучом солнца на лист гигантского папоротника, тот развернулся и превратился в мост через пропасть. Соорудить из нескольких цветков орхидей цепочку отражателей уже сложнее, но тоже можно догадаться. А вот создать побудительные мотивы для стайки мошара, заставив ее покинуть одну лесную полянку и перелететь на соседнюю, — это дело уже нетривиальное. Как и разрушить бревно, мешающее полету на тарзанке из лиан, пользуясь знанием, как растения реагируют на визг местной фауны — мелких зайцеподобных зверушек.

Усложняет разгадывание тайн Еданна еще одна характерная особенность данного мира — это безумная, спутанная в клубок и многократно перекрученная топология. Это настоящий лист Мебиуса, завязанный морским узлом. Тропинки разветвляются и сливаются, ныряют вниз, исчезают в полых стволах деревьев — запутаться легче легкого. Особенно поначалу сбивает с толку передвижение скачками. После очередного прыжка запросто можно уткнуться носом в какое-нибудь бревно и долго соображать — как ты сюда влез и, главное, как отсюда вылезти. Правда, после пробежки по

той же кривой дорожке в двадцатый, скажем, раз проблема заметно смягчается.

Впрочем, красота этой эпохи искупает все сложности. Атмосферу подчеркивает прекрасная музыка, в которую вплетаются крики птиц, стрекот цикад и другие звуки леса. Кстати, музыкальное сопровождение ко всей игре выполнено на высоком уровне и замечательно оттеняет специфику миров Exile. В целом напоминающая мелодии Real Myst, музыка может неожиданно перейти в героическую ораторию типа Рика Вейкмана. А потом опять отойти на задний план...



Наверное, на этом стоит закончить рассказ. Превосходная графика, высокий уровень и оригинальность головоломок, несомненно, возносят Exil до уровня шедевра квестового жанра. Говорить о его прелестях и загадках можно много, но лучше, конечно, в него играть. Так что сделайте себе коктейль из эстетики, крутых тренировок для интеллекта, капельки сюрреализма и назовите его «Мист». И поверьте, что, вкусив его, вы получите огромное удовольствие.

А там, глядишь, Этрис напишет книги нескольких новых эпох, подрастет его маленькая дочка Иеша (Yeesha) и у нас появится новый повод пуститься в захватывающие странствия по новым мирам нескончаемого Миста... ■



8,5

9

10

9

7

6

ГЕЙМПЛЕЙ

ГРАФИКА

ЗВУК И МУЗЫКА

УПРАВЛЕНИЕ И ИНТЕРФЕЙС

НОВИЗНА

**Myst III: Exile — это сплав высококачественной графики с оригинальными головоломками в духе прежних хитов серии "Мист". Он стоит вашего внимания.**

ДОЖДАЛИСЬ?





В голове не осталось ничего, кроме одной мысли, одного представления о простом действии: выровнять самолет! Выровнять! И снова — выровнять!

Антуан де Сент-Экзюпери, "Пилот и стихии"



ЖАНР

Авиасимулятор

Разработчик: Terminal Reality

www.terminalreality.com

Издатель: G.O.D.

www.godgames.com

Похожесть: Fly!, MSFS, Flight Unlimited, Pro Pilot

Сайт Игры: www.iflytri.com

МУЛЬТИПЛЕЕР: НЕТ

НЕОБХОДИМО:  
PII-233, 64Mb,  
Riva TNT

PII-600, 128Mb,  
GeForce2

ЖЕЛАТЕЛЬНО:

Что касается романтики свободного полета, бесконечного поля седых облаков, утренней дымки на горизонте — это все будет... но потом. А пока что полетели. Итак, начинаем на земле, план очень простой: на альтиметре выставляем ноль по давлению аэродрома, включаем зажигание, прогреваем двигатели, следим за секторами давления и температуры масла, проверяем стояночный тормоз, контролируем работу двигателей на максимальных оборотах, КР настраиваем на частоту диспетчера вышки, запрашиваем разрешения вырлиться на взлетную полосу. Снимаем стояночный тормоз, плавно прибавляем обороты, педалями корректируем угол поворота, на исполнительном рубеже запрашиваем разрешения выехать на полосу и останавливаемся на линии старта. Ну а дальше совсем элементарно: ставим закрылки на взлетный угол (в НПП обычно оговариваются конкретные градусы для данных типов самолетов), снова включаем тормоз, набираем обороты и после команды "взлет разрешаю" снимаемся с якоря, сектор газа ставим во взлетный режим и следим за набором скорости. При "скорости принятия решения" ручку рвем на себя — и вперед, в небо голубое. Все понятно? Еще романтики?

Сейчас будет.

## Флай-план

Fly! 2 — это вам не какой-нибудь "сел-нажал-и-полетел", этот только в кино шварценеггеры на "Харриерах", как на "Мерседесах", рассекают. Перед взлетом уж будьте добры пройти предполетную подготовку по полной программе. Для начала определяемся, откуда и куда летим: оговоримся сразу, что по родным просторам бывшего СССР ле-



Приборная панель ощерилась сотней кнопочек и рычажков. А нам на этом еще и летать...

тать откровенно неинтересно, ибо путешествие по маршруту Иркутск-Домодедово выглядит как полет в пустоте — никаких навигационных координат, поворотных пунктов, а под крылом самолета о чем-то поет широкое море степи. Скажем так, международный аэропорт Шереметьево выглядит как клуб на улице Нагорной — никаких тебе вышек, ангаров и прочего антуража. С другими точками земного шара — намного романтичнее, к примеру, предлагаемый по умолчанию Сан-Франциско смотрится по-городскому красиво:



внизу проплывает символизирующая небоскребы текстура и прочий аэропортовский колорит.

Отличительной чертой первого и второго Fly! является реалистичная проработка предполетного плана: в каталоге игры числятся ВСЕ международные аэропорты мира, с реальными географическими координатами и частотами приводов, командных радиостанций и курсоглиссанных систем. В лилейный трепет приводит соответствие игрового времени реальному: играя в Москве среди бела дня, но взлетая в Аризоне, приходится включать бортовые огни и прожектора.

От Квебека до Ла-Чимбы в тихом сумраке ночей...



В принципе, в игру можно играть двумя методами — взлетел и летишь то ли в Москву, то ли в Монголию, наслаждаясь прелестями полета по методу родителя "Маленького принца". А можно совершенно основательно, согласно НПП ГА-2000 (наставлению по



**Город-текстура с высоты полета N200КА.**

производству полетов гражданской авиации): строго следовать маршруту, выдерживать заданную высоту эшелона, крейсерскую скорость, настроив АРК (радиокомпас, коллеги) на частоту поворотного пункта, сверяя координаты полета по GPS и карте — в общем, выполняя рутинную работу среднестатистического Мимино с American Airlines.

**Рассекая небо крепкими руками, летчик набирает высоту**

А в голове его одна только мысль: выровнять самолете... впрочем, мы отвлекаемся. Летать во Fly! 2 сложно. В принципе, взлететь и пролететь метров триста до ближайшей реанимации сможет даже залетный думер, но вот чтобы почувствовать романтику... От остальных гражданских симуляторов Fly! 2 отличается проработкой самых мельчайших деталей: представьте себе приборную панель, снабженную сотней с лишним кнопочек, тридцатью индикаторами, десятью ручками и четырьмя педалями, каждая из которых что-то тихо делает — то ли гадость какую, то ли пользу. Начинающий пилот чувствует себя мартышкой за рулем "Тойоты": совершенно непонятно, что и как здесь работает, плюс имеются всплывающие подсказки, которые еще больше сбивают с толку.

Приборная панель самого простого Flyhawk растянута на четыре с лишним экрана, два из которых скроллятся в разрешении 1024x768... Если вы в свое время начинали с Chuck Eager's Air Combat, летали на "Реталиаторе", прошли суровую школу MSFS и ProPilot, то... легче не станет. Конечно, если у вас есть действующее свидетельство пилота ГА, на худой конец — BBC, справка об окончании ШМАС (школы младших авиационных специалистов) или, по крайней мере, в голубом детстве вы читали бестселлер Маркуши "Вам — взлет!", тогда есть шанс, что с двадцатой попытки вы взлетите-таки, а с тридцать седьмой даже сядете поперек полосы. Короче говоря, Fly! 2 рекомендуется или очень упертым новичкам, или настоящим пилотам, как бы смешно сие ни звучало.

На момент поднимите глаза вверх и еще раз пе-

**Полет на бреющем.**

речитайте эпиграф. Физики реалистичнее — еще поискать. От неумелой работы джойстиком самолет натурально заваливается на бок, и пилот начинает лихорадочно шарить глазами от авиагоризонта до альтиметра, попутно зачем-то сливая топливо и щелкая тумблером выпуска закрылок. Для нормального разворота на 180 градусов требуется одновременно контролировать до десяти параметров, а учитывая безразмерность приборной панели, на любование видами из окна не остается никаких глаз.

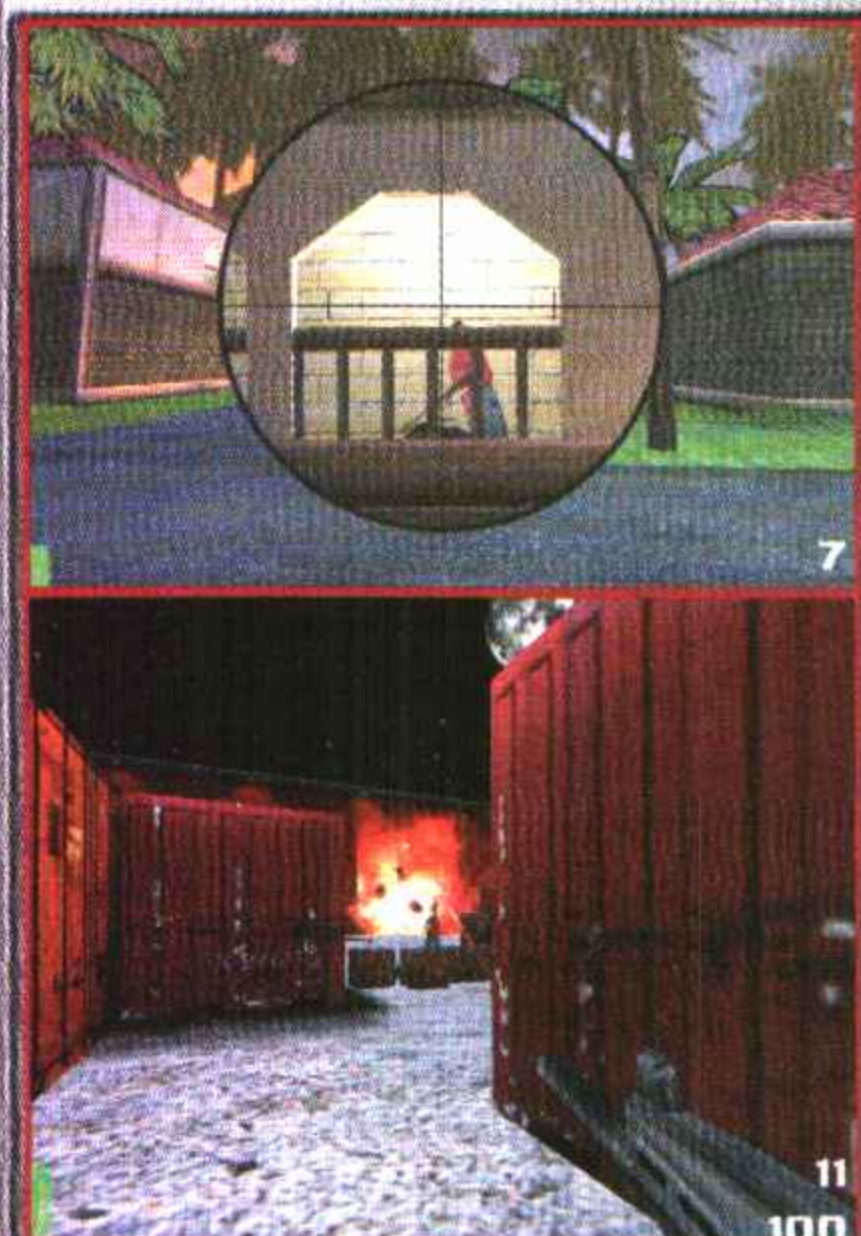
"По просьбам трудящихся" во Fly! 2 кроме всех тех же самолетов из первой части появился и гражданский вертолет. Bell 407 — не Apache, конечно, и даже не Air Cobra, но человеку, который в первые десять минут полета не приложится о землю, я готов пожать руку. Очень сложно, интересно, а главное, необычно — постоянное удержание тангажа, попытки зафлюгировать винт в полете и тому подобные необычайные эксперименты очень недурственно развлекают самолетную тематику этого гражданского авиасима.

**Долетим?**

Во всем же остальном — на самом высоком уровне. Красивости Fly! 2 явно не занимать. Это не Flight Unlimited 2, конечно, но вспомните о масштабах! Все местные красоты ограничены самолетами и прорисовкой горизонтов, облаков и закатов. Но какие это самолеты! Какие это закаты и горизонты — только взгляните на картинки! Ради играющего блика садящегося солнца на фонаре кабины, грозных облаков и крупных дождевых капель на стекле стоит разобраться во всех семи экранах управления, купить хороший джойстик и впасть в длительный транс свободного полета. ■







## CIA Operative-Solo Missions

Жанр: 3D Action • Издатель: ValuSoft • Разработчик: Trainwreck Studios  
Похожесть: Soldier of Fortune • Системные требования: PII-300(PII-450), 32(64)Mb, 3D уск.  
Мультиплеер: Нет • Сколько CD: Один

**В основе** ➤ ЦРУ на тропе войны. Да, да, именно так! А вы думали, что оперативники ЦРУ — это только те интеллигентные с виду американцы, что расхаживают вокруг Кремля?! Ошибались.

**Как играть** ➤ Вы — крутой ЦРУ'шник, который предпочитает решать все свои проблемы не фирменной американской улыбкой до кончиков ушей, а попроще — с пушкой наперевес. Получив особо увлекательное задание по устранению какого-нибудь Сан-Педро-Мигеля-Санчеса, идете его выполнять. После всех ваших телодвижений обычно остается горстка трупов приверженцев этого Сан-Педро-Мигеля. Основное оружие —

пистолет, автомат и снайперка. Для последней патроны бесконечны (это, видимо, одна из новых разработок ЦРУ), а для остальных патроны снимаются с убитых врагов. После выполнения миссии покажут статистику попаданий по разным частям тела, которая непосредственно от вашей точности никак не зависит — разброс у автомата такой, что стреляет куда угодно, только не в цель.

**Rulez** ➤ Не напрягающий геймплей и выдержанный стиль.

**Suxxx** ➤ Если не убогая, то устаревшая минимум на 2-3 года графика. AI практически отсутствует. Уровни хоть и не бездарны, но внешнее убранство оставляет желать лучшего.

**Что еще** ➤ Даешь игру про ФСБ!



**5,0**

**ДОЖДАЛИСЬ?** Весьма посредственной развлекаловки на вечер.



## Jetboat Superchamps

Жанр: Аркадные гонки • Издатель: Fiendish Games • Разработчик: Globalstar Software  
Похожесть: London Thames Racer • Системные требования: PII-300(PII-450), 32(64)Mb, 3D уск.  
Мультиплеер: Нет • Сколько CD: Один

**В основе** ➤ Очередные гонки на катерах. На этот раз — анимешные.

**Как играть** ➤ Выбираем себе персонажа и катер. У каждого из них три параметра: скорость, маневренность и сила. Выбираем режим — аркадный или «на время» — и вперед! В аркадном катаемся наперегонки с соперниками по вэйпоинтам, пролет мимо которых возможен лишь три раза (после третьего приходит гамовер). На время — в гордом одиночестве и опять по вэйпоинтам, пролет мимо которых в данном случае означает потерю 10 драгоценных секунд. В целом все стандартно, но есть одно «но». Катера у нас водометные, а не винтовые. Причем водо-

мет этот двигается — соответственно, повернуть без подачи струи нельзя.

**Rulezzz** ➤ Играется легко и непринужденно. Графика приятна, очень красивые и детализированные катера, не менее красивые текстуры на них. Очень хорошо реализована вода, особенно брызги. Также радует поведение катера на волнах — физика хоть и аркадная, но проработана на «отлично». Грамотные и красивые трассы. Приятная музыка.

**Sux** ➤ Как правило, быстро надоеет, но тут уже не игра виновата, а жанр.

**Что еще** ➤ Сильно похоже на порт с приставки.



**7,0**

**ДОЖДАЛИСЬ?** В ожидании выхода Eveglade Rush можно и поиграть.



## Eurofighter Typhoon

Жанр: Авиасимулятор • Издатель: Rage Software • Разработчик: Digital Image Design  
Похожесть: F-29 Retaliator • Системные требования: PII-300(PIII-600), 32(128)Mb, 3D уск.  
Мультиплеер: Нет • Сколько CD: Один

**В основе** ➤ Естественно, современный европейский самолет — «Еврофайтер».

**Как играть** ➤ Странно, но DID, известная именно хардкорными симуляторами, на этот раз пошла по другому пути и максимально все упростила. Летим, на приборы не обращаем внимания. Увидели цель — держим ее в прицеле и ждем, пока ее возьмет на примету система наведения. Дальше — ракета стартует, птичка падает. Если поискать ближайший аналог «Еврофайтера», то обнаружится, что это древний F-29 Retaliator от той же DID, в который я с удовольствием рубился еще во времена 286-х. Там так же красиво можно было зайти в хвост противнику, быстро взять его в при-

цел и выпустить по нему кучу ракет. Римейк?

**Rulezz** ➤ Кампания полностью динамическая. Очень приятная графика, быстро бежит. Что порадовало, модели простреливаются насквозь (!), аж дырки видны. Отлично выдержанный стиль, хорошая музыка.

**Suxx** ➤ Тупой AI, из-за которого динамическая кампания превращается в кампанию тормозов. Виртуальная кабина только мешает — по причине своей декоративности.

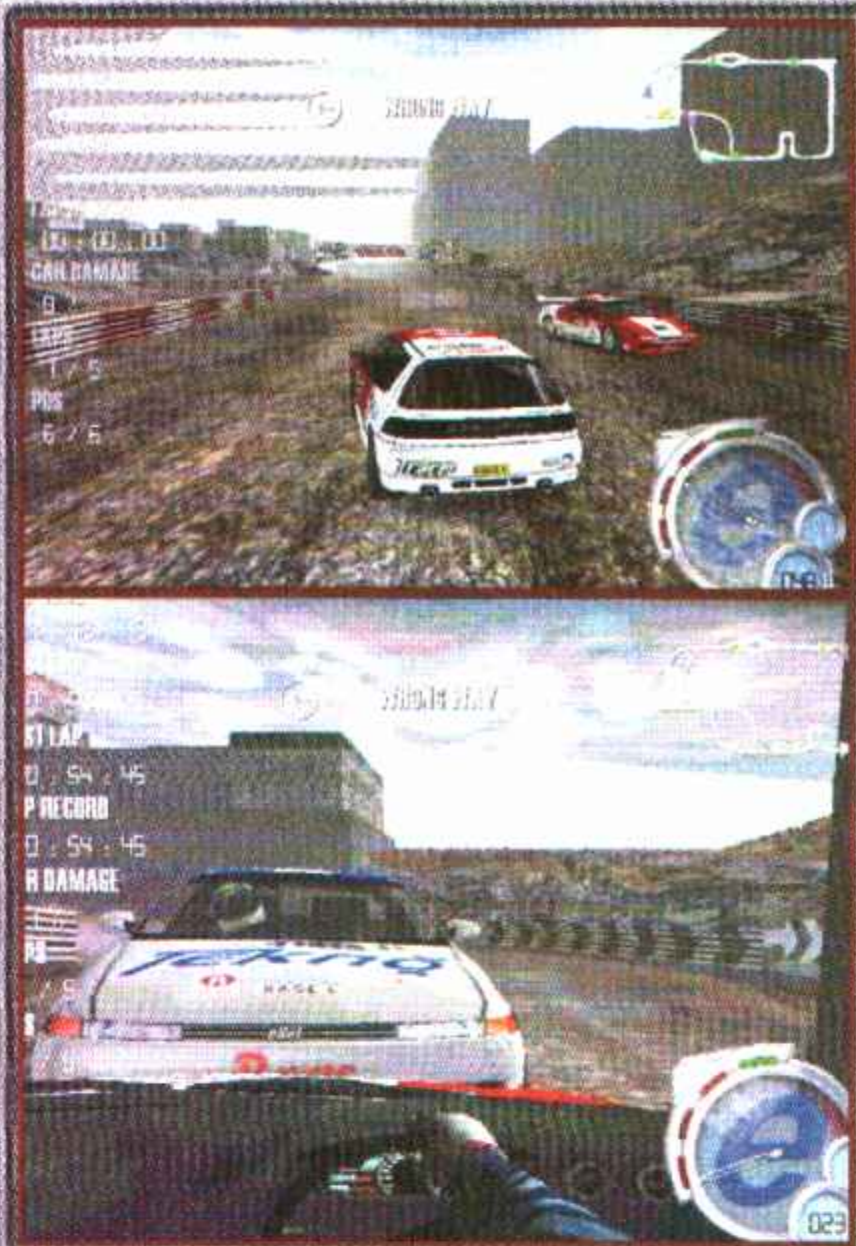
**Что еще** ➤ Первоначально «Еврофайтер» должен был быть суперсамолетом, но в процессе разработки его столько раз кастрировали из-за дороговизны, что в результате получилась средняя по всем параметрам машина.



**7,5**

**ДОЖДАЛИСЬ?** Те, кто хочет почувствовать прилив ностальгии, — да.





## eRacer

Жанр: Автосимулятор • Издатель: Rage Software • Разработчик: Rage Software  
Похожесть: NFS • Системные требования: PIII-600(Athlon 1Ghz), 128(512)Mb, 3D уск. (GeForce3)  
Мультиплеер: Локальная сеть, Интернет • Сколько CD: Один

**В основе** ➤ Очередные кольцевые гонки — правда, на симулятор явно не тянут, хотя имеют массу черт такого.

**Как играть** ➤ Как в любые гонки. Просто берешь и едешь, наматывая круги. Вначале на выбор даются два стальных агрегата и одна трасса (это уже не выбор), а остальные открываются в зависимости от ваших успехов. Деньги — немаловажный фактор. Нужно не только чинить поцарапанный болид, но и копить на новый, да и за участие в заезде тугрики сдерут.

**Rulezz** ➤ Графика чудесная, это не обсуждается, — у Rage по-другому не бывает.

Отличные по дизайну и оригинальные трассы. Напряженный и увлекательный геймплей. Очень сильный искусственный интеллект — не думал, что я такое когда-нибудь скажу.

**Suxx** ➤ Гибрид будет плохо принят симуляторщиками из-за своих аркадных черт и отвернут «аркашам» по причине излишней для них сложности. Да и графика могла бы тормозить поменьше!

**Что еще** ➤ Игра заточена под соревнования в Интернете. Если у вас есть мобильный телефон с WAP, вы можете узнать результаты, что называется, «на ходу» на [www.eracer-online.com](http://www.eracer-online.com).



**7,5**

ДОЖДАЛИСЬ?

Аншлага Rage не соберет, но примкнувшие появятся.



## Pearl Harbor: Defend The Fleet

Жанр: Аркада • Издатель: Infogrames • Разработчик: WayForward Technologies  
Похожесть: Paratrooper, Beach Head 2000 • Системные требования: P-200(PII-450), 32(64)Mb, 3D уск. • Мультиплеер: Нет • Сколько CD: Один

**В основе** ➤ В основе этой игры лежат события, произошедшие... Нет, не так. Эти всемирно известные события Второй мировой войны (японцы бомбят Перл-Харбор) легли в основу одного высокобюджетного голливудского фильма, рекламу которого сейчас частенько крутят по ящику, и уже в честь фильма были выпущены две игры. Кто там сказал, что нет пророка в своем отечестве? Откройте пятый номер «Мании», обзор Normandy, пункт «Дождались?». Смешно? Мне тоже.

**Как играть** ➤ Первая на сегодня PC-игра про Перл-Харбор представляет собой римейк всемирно известного Paratrooper. Суть одна: есть турель (шесть штук разного калиб-

ра плюс ракеты и пушка Гатлинга) и есть корабль, на котором она базируется (восемь штук). Также есть враги (много штук), которых нужно постоянно сбивать. Что интересно (если это слово вообще применительно к данному продукту), оружие переключается мгновенно, причем не сходя с места: какие, оказывается, технологии были во времена WWII!

**Rulez** ➤ Честно говоря, присутствие оно-го в игре не обнаружил, как ни старался.

**Suxxx** ➤ Графика — никуда не годится. Тупые модели, дебильные и однообразные ландшафты. Игра максимум на полчаса — потом либо рука отвалится, либо мышь сломается.

**Что еще** ➤ А еще одна игра ниже.



**5,0**

ДОЖДАЛИСЬ?

Геноцида несчастных японцев. И геймеров, которые это купят.



## Pearl Harbor: Zero Hour

Жанр: Аркада • Издатель: Simon & Schuster • Разработчик: ASAP Games  
Похожесть: Desert Strike • Системные требования: P-200(PII-450), 32(64)Mb, 3D уск.  
Мультиплеер: Нет • Сколько CD: Один

**В основе** ➤ Вторая на сегодня игра на тему Перл-Харбора. 60 лет прошло, как-никак, отчего бы сразу две игры не выпустить?! Пусть кривых, сварганенных за пару месяцев, но — две!

**Как играть** ➤ Zero Hour так же, как и Defend The Fleet, относится к жанру аркад, но несколько другого типа. Вид сверху, более десяти самолетов, и миссия, которую нужно выполнить. Прямо как в классической (ныне покойной, к слову) серии «Страйков» от EA, только гораздо примитивнее. Миссии не требуют какого-то особого подхода (как в «Страйке»), а представляют собой

примитивный kill'em all, причем с неограниченным боезапасом. Иногда встречаются боссы вроде огромных линкоров.

**Rulez** ➤ Поищем где-нибудь в другом месте.

**Suxxx** ➤ Графика... даже слов жалко. И на все прочее — тоже.

**Что еще** ➤ Чего еще ожидать «по мотивам Перл-Харбора»? Ведь все эти знаменательные четырехчасовые события произошли аж в декабре, а до него еще ой как долго... Представляете, сколько авиасимуляторов, стратегий, аркад, экшенов мы сможем еще увидеть!



**5,0**

ДОЖДАЛИСЬ?

Геноцида несчастных японцев. И, опять же, геймеров.



Илья Илюхин  
Ilya@igromania.ru

# Весь компьютер — в числах

Надеемся, вы прочитали две предыдущие статьи об ускорении Windows и Интернета (см. №2, 3 за 2001 год). Но сам факт того, что ваша система стала супер-оптимизированной, еще не обеспечивает ее должной работы: какие бы чудеса вы ни вытворяли с "Форточками", какими бы программами-оптимизаторами ни пользовались, всегда возможен вариант, что какие-то компоненты железной начинки вашего компьютера не работают должным образом. Причины этого могут быть разными — брак в самой "железке", несовместимость отдельных компонентов, кривые драйвера, сбойная операционка, ошибки при настройке и еще тысяча разнообразных факторов. В результате приходится сталкиваться с незапускающимися программами, тормозящими играми и устойчивой головной болью при попытке хоть как-то разобраться в причинах всего этого безобразия. Зачастую оказывается, что безбожные тормоза в Q3 — это не повод к очередному апгрейду, а признак сгоревшей оперативной памяти или симптом того, что не помешает обновить драйвера видеоплаты.

**Уверены ли вы в том, что ваш компьютер работает именно так, как должен?**

Ответить на этот вопрос можно с помощью специализированного программного обеспечения — утилит для тестирования железной/программной начинки вашей рабочей машинки. Эти программы помогут вам выяснить мощность процессора до последнего герца, разобраться с возможностями видеокарты, замерить скорость работы CD-ROM'a и выявить все слабые места конфигурации. Вот и ответ на классический вопрос: "что менять в первую очередь — процессор или видеокарту, памяти докупить или вообще на все забыть?".

Приложений-тестеров существует великое множество, все имеют свои достоинства/недостатки, а также различные области применения. Что-то лучше подойдет для замера производительности видеокарты, что-то — для определения скорости вращения CD-привода. Разобраться хотя бы с половиной существующих "тестеров" не представляется возможным — слишком много их развелось, потому мы рассмотрим лишь самые удобные, простые и доступные. Для того же, чтобы определиться с областями применения каждой программы, мы разобьем их на две категории: все, что относится к **3D-графике** (читай — играм), и все, что предназначено для **прочих целей** (дисководы, сети, коврики для мышек и прочая периферия).

**Предупреждение:** во время теста настоятельно рекомендуется закрыть все выполняющиеся в данное время программы — в противном случае результаты могут оказаться неточными.

## 3D-графика

Трехмерная графика, столь любимая разработчиками современных игр, является самой злободневной темой при проверке производительности компьютера. Именно при работе со сложными 3D-сценами проявляются все слабые и сильные стороны вашей системы. Да и скажите честно, ради чего вы тратитесь на апгрейды — чтобы в Office буквы быстрее рисовались?

## 3DMark 2001

Разработчик: MadOnion.com

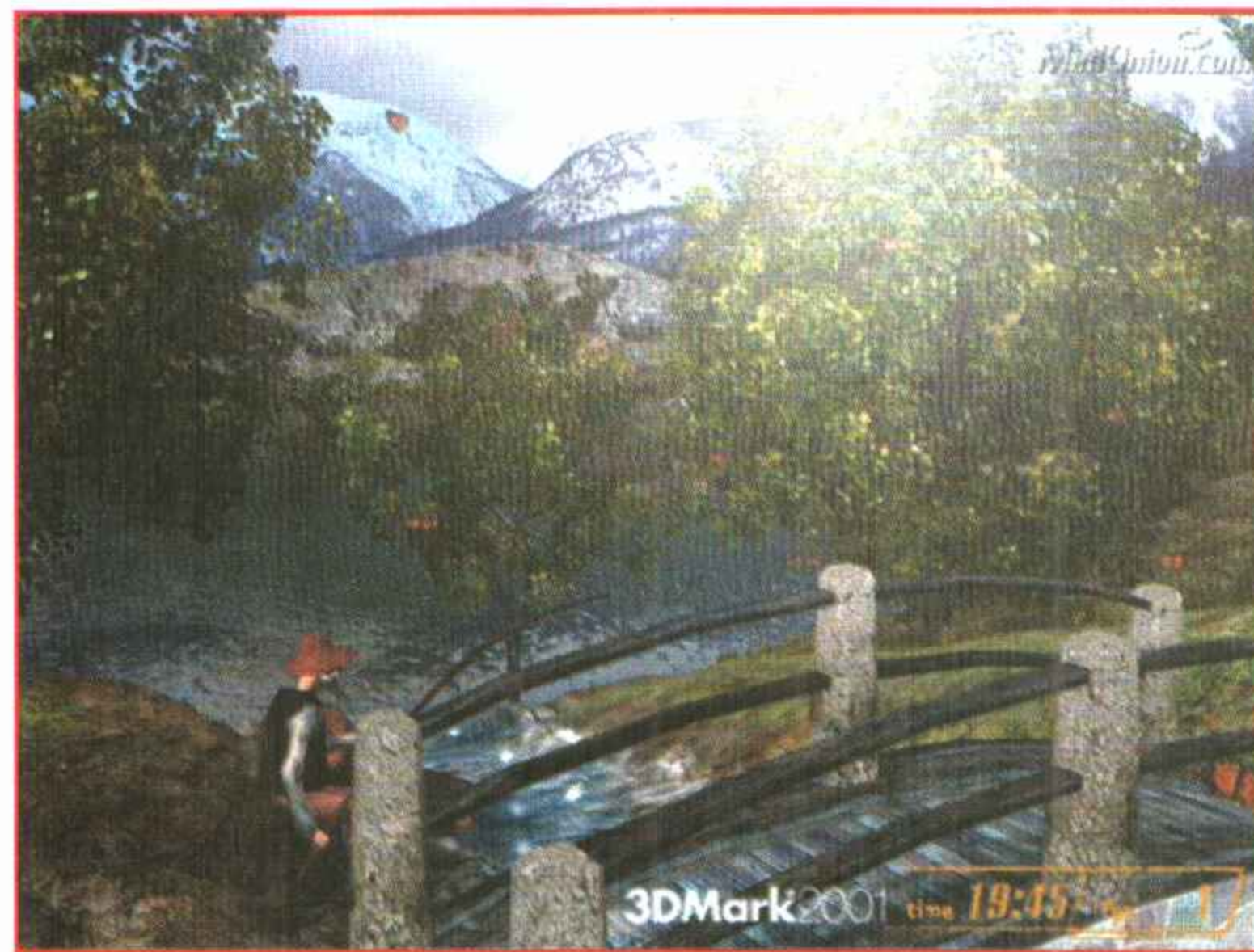
Размер: 39 Mb

Лицензия: Freeware/Shareware

Язык интерфейса: Английский

[www.madonion.com](http://www.madonion.com)

Компания MadOnion.com, разработчик обозреваемого приложения, с завидной регулярностью радует нас свежими версиями пакетов для тестирования 3D-подсистемы компьютера. Последняя версия программы, **3DMark 2001**, была выпущена совсем недавно, в марте сего года. Но ее популярности могут позавидовать многие "старички". Прежде чем приступить к детальному разбору приложения, следует предупредить вас об одной особенности 3DMark 2001. Программа ориентирована на самые передовые конфигурации, в чем-то даже опережает свое время (всю мощь и красоту смогут ощутить в первую очередь обладатели еще не вышедшего **GeForce3**, под который этот пакет и заточен). Если ваш компьютер не удовлетворяет рекомендуемым системным требованиям — Intel-совместимый процессор 500 MHz, 128 Mb, 3D-ускоритель (32 Mb памяти), 100 мегабайт места на винчестере, DirectX 8.0 (обязательно!) и операционная система Win9x/ME/2000, — вам лучше будет поискать **более раннюю версию: 3DMark 2000** или даже **1999** (для совсем "дохлых" машин, типа P200/32MB/4MB Video).



Вопреки распространенному мнению, 3DMark тестирует не только вашу видеокарту, а всю железно-программную начинку системного блока; результат его работы зависит от уймы факторов: настроек операционки, версий драйверов и общей сбалансированности системы. Если ваш процессор носит гордое имя **Pentium MMX**, то какой бы крутой ни была видеоплата, получен-



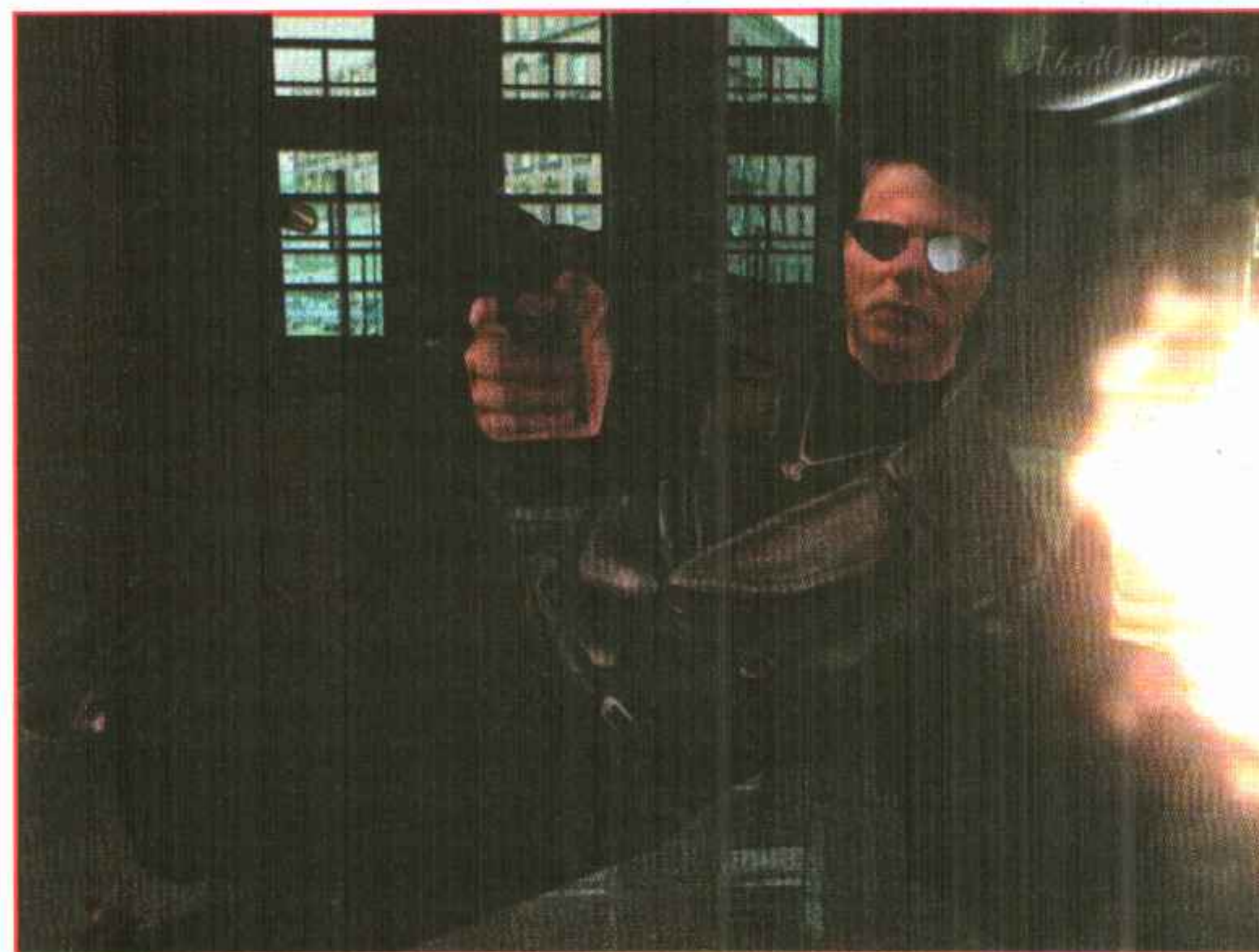
ный результат будет ужасен. Программа имеет три режима работы — **демонстрационный** (смотрим ролик красоты неопишуемой), **игровой** (мини-игра с обалденной графикой, в которой мы управляем вооруженным до зубов джипом) и собственно **тестирующий**, на котором стоит остановиться подробнее. Все тесты подразделяются на три категории — игровые, теоретические и исследующие возможности **DirectX 8**.

**Игровые тесты** построены на движках находящихся в разработке игр (в их списке засветился и **Max-FX** — “мотор” грядущего **Max Pain**), их предназначение состоит в проверке того, насколько бодр новые игрушки будут бегать на вашем компьютере. Таких тестов имеется четыре штуки — футуристические гонки со стрельбой, фэнтезийный город, над которым пролетает дракон, перестрелка из “Матрицы” и безумно красивые виды природы (запускаются только на третьих GeForce). Каждый из них поочередно запускается с низкой и высокой детализацией, отмеряя среднее значение **fps** (кадры в секунду). В результате можно прикинуть, готовы ли вы (и ваше железо) к игре в серьезные симуляторы, РПГ или экшены.

**Теоретические тесты** и **тесты возможностей** восьмого **DirectX** представляют интерес в первую очередь для “продвинутых” или просто любознательных пользователей. Первые из тестов высчитывают **стандартные характеристики 3D-подсистемы**. Такие, как скорость заполнения (количество пикселей, которое карта может обработать в единицу времени; является одним из наиболее важных показателей), работу с высоким числом полигонов (важно для “тяжелых” сцен, например, для мясистого Q3-побоища с десятком ботов) и рельефное наложение текстур по различным алгоритмам (с помощью этих хитростей разработчики имитируют блестящие/отражающие поверхности, а также мелкие детали и трещины на стенах, помогающие придать эффект объема). Возможности **DirectX 8** не столь актуальны — в играх это пока почти не используется. Здесь нас ожидают три теста — **пиксельные шейдеры** (позволяют создавать реалистичные эффекты отражения и т.п.), **вершинные шейдеры** (помогают упрощать обработку сложных объектов) и **точечные спрайты** (используются для работы с системами частиц — эффектов типа клубов пыли, снега, дождя). Все это великолепие полезно для оценки **потенциальных возможностей видеосистемы** и для выяснения того, поддерживается ли та или иная функция вашим железом.

По завершении всех тестов вам покажут детальный отчет, содержащий как итоговый рейтинг системы в “условных единицах”, так и показатели для каждого теста. Полученные результаты можно сохранить или сравнить с показателями других пользователей, для чего предназначен онлайн-браузер.

**3DMark 2001** существует в двух вариациях: бесплатная и платная (профессиональная). Естественно, платная версия имеет больше возможностей, чем обычная. Если вы решите заплатить **\$24.95** (стоимость продукта) или как-то иначе раздобудете заветный регистрационный номер, то дополнительно получите возможность запускать тесты в пакетном режиме. В этом случае каждый из них выполняется несколько раз, что обеспечивает более точный результат. Будучи запущенным на ночь, такой режим позволит проверить стабильность работы системы, что особенно актуально для любителей разгона. В дополнение вы сможете полюбоваться на мини-игру и “разблокируете” **тесты на качество изображения** (с каждого игрового теста снимается скриншот, который затем можно сравнить с идеальным).



Линейка **3DMark** — лидер в своей области, максимально удобна и доступна для любых категорий пользователей — от новичков до профессионалов. А ориентация на игры нового поколения (а не какие-то гипотетические “3D-приложения”) порадует любого геймера. Если вы являетесь счастливым обладателем современного компьютера, уйма приятных эмоций от созерцания демок и тестов обеспечена. Когда кто-нибудь из моих знакомых интересуется, зачем я урочал столько денег на очередную железку, я без лишних слов сажаю его перед компьютером и запускаю демонстрационный режим программы. Вопросы после этого отпадают сами собой вместе с челюстями любознательных товарищей. Если же ваш системный блок давно покрылся пылью, а о новых играх вы и не мечтаете, обратите внимание на **3DMark 2000** и **1999**. Скачать этот тест стоит в любом случае (к сожалению, по ряду технических причин мы **не смогли выложить приложение на компакт**).

Небольшой прикол: откройте новый проект, назовите его “**Holy Cow!**” (без кавычек) и запустите игровой режим (**Game Demo**). Все враги заменятся летающими коровами.

### 3D WinBench 2000

Разработчик: Ziff-Davis

Размер: 86 Mb

Лицензия: Freeware

Язык интерфейса: Английский

[www.3dwinbench.com](http://www.3dwinbench.com)

[www.zdbop.com](http://www.zdbop.com)

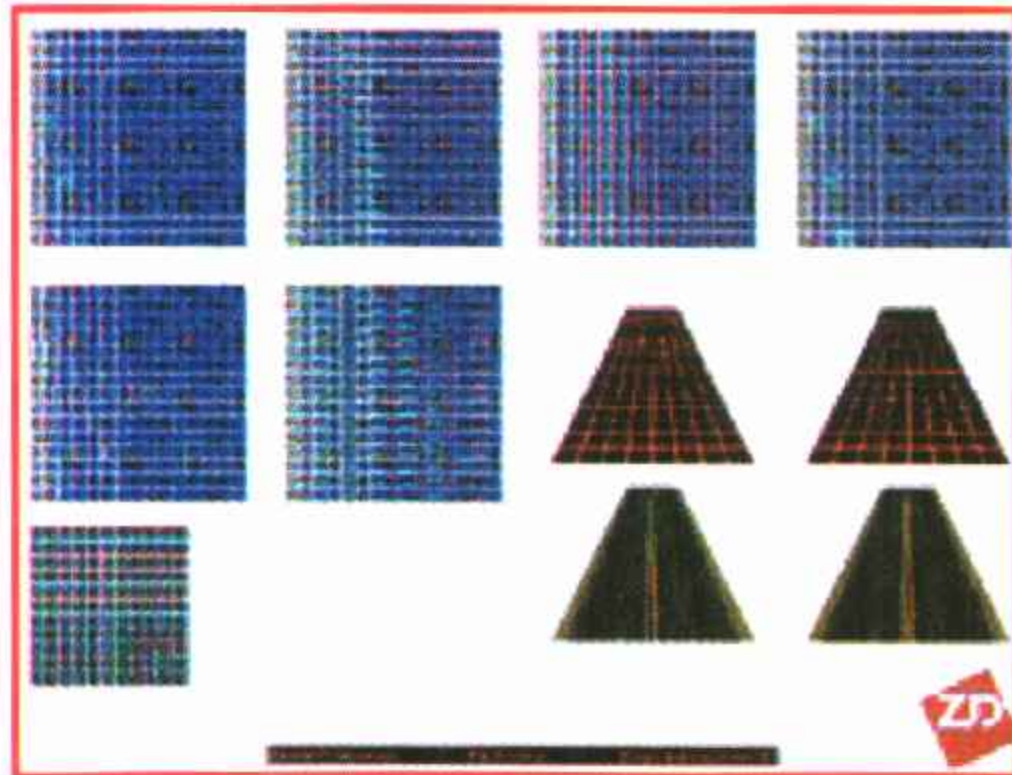
Еще одно приложение для тестирования быстродействия 3D-подсистемы. Если **3DMark** в основном ориентирован на замеры скорости работы игр различных типов, то главным предназначением **3D WinBench 2000** является оценка функциональных возможнос-







тей вашей системы (в первую очередь видеокарты). С помощью этой программы можно в три секунды выяснить, почему не работает та или иная функция, и моментально устранить неполадку. Всего в 3D WinBench 2000 присутствует более 123 (!) тестов, которые можно тут же сравнить, записать в одну базу данных или конвертировать в формат Excel. Тесты разделены на группы. Рассмотрим их поподробнее.



## Проверка действием

Тесты — это, конечно, здорово, но не менее полезно проверить производительность компьютера в боевых условиях любимой игры. Только далеко не каждая игрушка содержит в себе нужные для этого средства. Для этого движок должен уметь считать **среднее значение fps**. Так, для подсчета скорости Q3 достаточно активизировать консоль нажатием `~` и ввести `"timedemo 1; demo demo001"` (без кавычек; вместо demo001 вводите название интересующей демки, для которой и будет производиться расчет). Unreal Tournament включает счетчик кадров в секунду после активизации опции Tools/TimeDemo Statistics. Если игра кадры в секунду показывать отказывается, попробуйте воспользоваться специальной утилитой от Intel — VTune Performance Analyzer, найти которую можно по адресу <http://developer.intel.com/software/products/vtune/>. Будучи запущенной в фоне, эта программа тихонько протоколирует среднее значение fps (учтите только, что она сама «отъедает» некоторое количество ресурсов, за счет чего результаты оказываются несколько сниженными).

**3D Quality** — около 70 тестов, предназначенных для проверки разнообразных функций видеокарты. В процессе их выполнения на экране отображаются трехмерные сцены различной сложности, которые предлагается сравнить с «правильным» вариантом (также на экран выводится и «неправильная» картинка). В результате можно определить все ошибки и устранить их, если это возможно. В конце каждого теста выносится вердикт: **Not Capable** (данная функция видеокартой не поддерживается), **Incorrect** (функция работает неправильно) или **Capable** (все замечательно).

**3D Winmark 2000** — выявление скорости работы видеосистемы в приложениях Windows. Со временем тест усложняется за счет увеличения количества полигонов, размера текстур и добавления различных спецэффектов (освещения и т.п.). Предварительно стоит пробежать Quality тесты, дабы выявить, на что способна ваша «старушка» (иначе некоторые тесты могут не запуститься).

**3D Buffer** — семь тестов, которые предназначены для проверки возможностей работы графического адаптера с двойным и тройным буферами. Буферизация помогает гладко воспроизводить движение. Изображение следующего кадра заранее рассчитывается вне видимой части сцены, чтобы в нужный момент мгновенно вывести на экран. Если не использовать этот прием, можно получить неприятные «подергивания», связанные с задержкой между кадрами. Естественно, что предварительный расчет требует больше ресурсов, цель теста — выявить, какой из алгоритмов буферизации является для вас предпочтительным.

**3D Features** — проверка работы видеокарты с различными спецэффектами (туман, цветное освещение, блики и т.п.). В особо запущенных случаях тест может и не пойти — все зависит от типа видеокарты. С помощью этого теста вы узнаете, на что способен ваш графический адаптер.

**3D Filter Modes** — данные восемь «проверок» предназначены для проверки работы видеокарты с различными типами фильтрации. Суть фильтрации заключается в сглаживании резких переходов между пикселями, благодаря этой функции текстуры в современных играх при максимальном приближении не превращаются в кучу разноцветных «квадратиков», как это было, например, в Doom. Существует несколько алгоритмов фильтрации, отличающихся качеством и скоростью работы. Предназначение данного теста — подобрать оптимальный по соотношению скорость/качество (и потом использовать его при настройке игр).

**Resolution Tests** — запускают одну и ту же картину во всех разрешениях, которые под-

держивают видеокарта и монитор. Результат выдается в fps (frames per second). Чем больше кадров в секунду, тем плавнее движется картинка. В результате можно прикинуть, с каким разрешением лучше гонять любимые игры.

**Texture Size** — почти то же самое, только здесь мы имеем дело с различными размерами текстур (результат также в fps). Знание того, как ваша видеокарта работает с большими/маленькими текстурами, поможет оптимальным образом настроить любую игру.



В отличие от 3DMark 2001, данная программа предъявляет к компьютеру значительно более гуманные требования (любой Pentium-совместимый процессор, 64 Mb памяти, Win 98/SE/2000, DirectX 7.0, 200 мегабайт свободного места, разрешение 800x600 или выше и графический адаптер, поддерживающий глубину цвета не меньше 16 бит на пиксель). Сложно сказать, хорошо это или плохо, ведь в этом случае существенно снижается нагрузка на систему (как бы вы стали проверять скорость работы своего компьютера с 3D-играми — на примере Quake1 или Quake3?) и число тестов, рассчитанных на современное железо. В целом 3D WinBench 2000 — добротный тест, имеет множество сертификатов и... А впрочем, что я рассказываю — идите на [www.zdbop.com](http://www.zdbop.com) и качайте его сами (на **нашем диске** вы его, к сожалению, **не найдете**).



Дополнительно посоветую попробовать пару приложений, в наш обзор по различным причинам не вошедших: Tirtanium и Vulpine GLMark. Ценителям антиквариата приглянет-



ся Final Reality — одна из старейших тестирующих программ. Скачать эти приложения можно с большинства сайтов железной тематики, например, [www.3dnews.ru/download/tests/](http://www.3dnews.ru/download/tests/).

## Тестируем все

Поразмыслив над тем, какие программы поместить в данную категорию, мы остановились на двух из них — универсальной SiSoft Sandra и измерителе производительности компакт-диск приводов CD-ROM Drive Analyzer. Причины такого выбора не случайны: игровой компьютер без CD-ROM'a — нонсенс, а возможности "Сандры" столь велики, что каждый найдет, что в ней "потестить". Отвлекаться на менее распространенные вещи, вроде тестов для пишущих CD-приводов и прочей экзотики, не будем: не у каждого такое железо есть, следовательно, не всем это интересно.

### SiSoft Sandra Standard

Разработчик: SiSoftware

Размер: Размер 2.29 Mb

Лицензия: Freeware/Shareware

Язык интерфейса: Английский

[www.sissoftware.demon.co.uk](http://www.sissoftware.demon.co.uk)

SiSoft Sandra (the System ANalyser, Diagnostic and Reporting Assistant) — один из самых лучших пакетов мониторинга, тестирования и диагностики компьютера. Главное достоинство "Сандры" — ее универсальность. Среди пятидесяти доступных тестов обязательно найдутся нужные именно вам. Каждый компонент тестируется отдельно, итоговых рейтингов системы вроде "50 fps в игре типа A" нет. Полученный результат можно сравнить с эталонными вариантами. Так, при тестировании процессора

вам покажут не только скорость вашего «камня», но и результаты, полученные на различных моделях PIII/Athlon'ов/Celeron'ов. Если вы видите, что ваш P4 позорно "продул" старенькому Celeron'у, значит, что-то с ним не так.

С помощью этой утилиты можно протестировать и получить детальные отчеты по таким узлам и системам вашего компьютера, как процессор, модем, параллельный и последовательные порты, системные шины, различные манипуляторы (мыши, клавиатуры, джойстики), винчестер, графический и звуковой адаптеры, оперативная и виртуальная память и многое другое. "Сандра" поддерживает все современные процессоры с различными технологиями: MMX, 3DNow!, SSE(2). Предоставляет полную информацию о DirectX, различных шинах (AGP, PCI, VESA & EISA), определяет Plug-and-Play. В последних версиях код был переписан заново с целью использования расширений Windows Me/2000 и добавлена поддержка Pentium IV. Что говорить, программа просто золотая — перечислять полный список возможностей здесь не имеет никакого смысла, смотрите его на диске.

Сравнительно недавно SiSoftware прекратила разработку последующих версий Sandra, выпустив новый проект Samantha, который совместим с Windows 2000/NT. В "Саманте" улучшена поддержка многопроцессорности и сетей плюс "добавлена" пара профессиональных возможностей. Однако не стоит отчаиваться, Sandra будет существовать в виде отдельной службы, входящей в состав Samantha (совместимость с Windows 95/98/Me сохранена). На сайте ZDNet Sandra получила максимальный рейтинг, а то, что программу скачало около миллиона человек, говорит о многом.

Как и многие программы подобного рода, Sandra существует в платном и бесплатном вариантах. Платный более функционален (в частности, там реализованы алгоритмы проверки работы сети TCP/IP, IPX/SPX) и имеет пару сомнительных преимуществ вроде бесплатной технической поддержки. Большинству пользователей за глаза хватит "халявной" версии, найти которую можно на нашем компакт-диске.

### CD-ROM Drive Analyzer

Разработчик: Alexander Filippoff

Размер: 243 Kb

Лицензия: Freeware

Язык интерфейса: Английский

[www.geocities.com/researchtriangle/lab/1228/cdan\\_e.html](http://www.geocities.com/researchtriangle/lab/1228/cdan_e.html)

Эта программа предназначена для тестирования производительности CD-ROM и проверки качества определенного диска. Легкая в применении утилита может быть также использована для выяснения быстродействия двух CD-приводов. Во время тестирования строится график, иллюстрирующий скорость считывания данных с CD-ROM, который можно сохранить в BMP-формате. Цифровые результаты тоже можно сохранить отдельно.

Результат будет на порядок выше при включенном DMA-режиме в свойствах вашего CD-ROM. Алгоритм работы теста исключает кэширование информации, делая результаты более объективными. Наиболее реальные результаты можно получить на платформе Windows NT, так как у нее, по мнению автора, улучшена поддержка и работа CD. Не обошлось и без недостатков, правда, не столь существенных. Так, CD-Rom Drive Analyzer не может тестировать Audio и SCSI приводы (но есть ли у вас такие?).

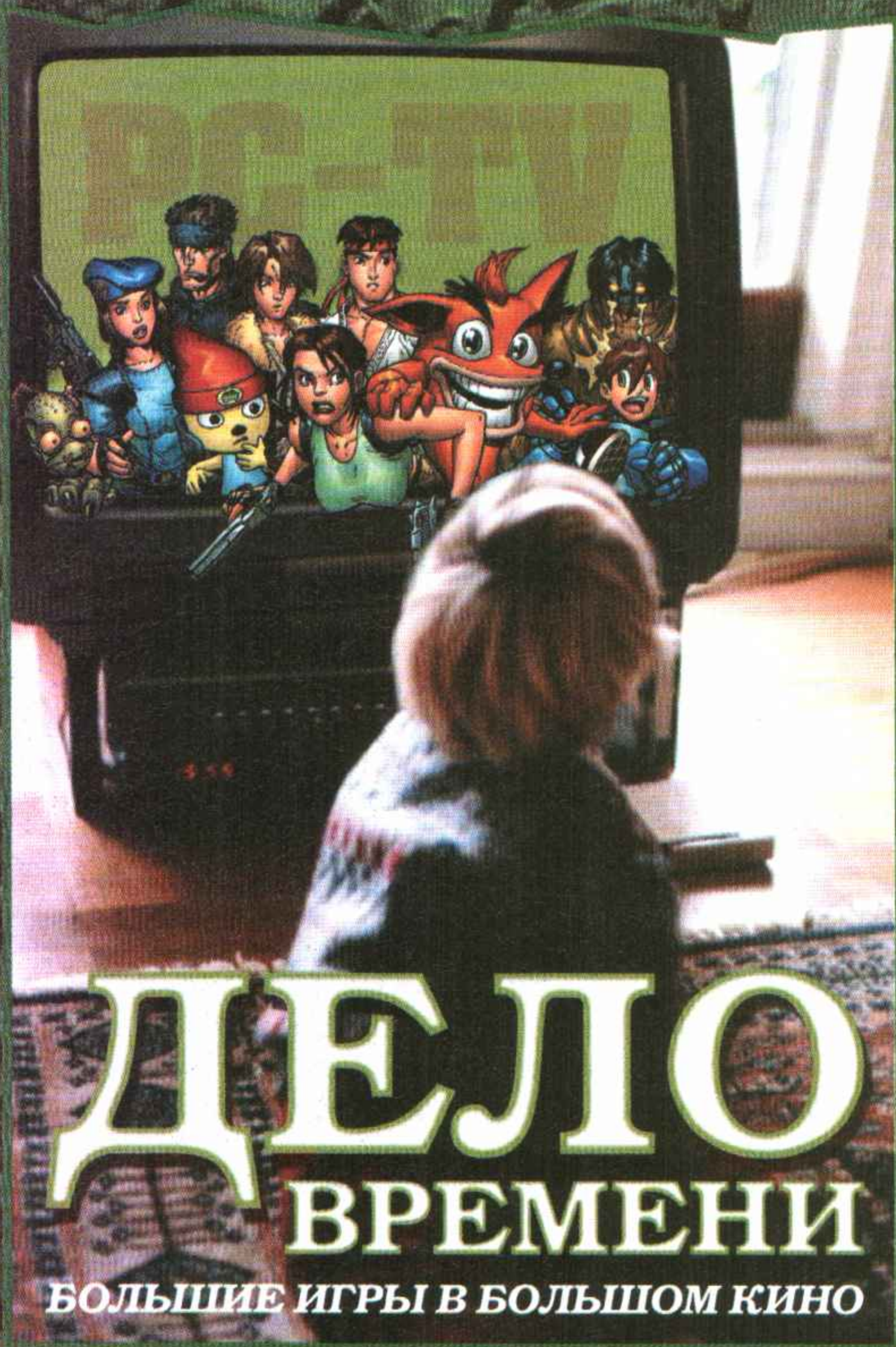
Автор программы, Александр Филиппов, наш бывший соотечественник, живет в Киеве. Будем надеяться, что он и впредь будет радо-

вать нас новыми версиями своей программы, при этом исправив старые недостатки. Найти его программу можно на диске "Мания".

Вот и все. Несмотря на то, что за бортом остались некоторые интересные программы, самое актуальное и необходимое мы разобрали. Если вы хотите еще пару тестов, посоветую глянуть VideoMark2000 (возможности работы системы с видео), Audio WinBench (тестирует алгоритмы 3D— и "обычного" звука) и Internet Connection Benchmark (измеряет качество Интернет-коннекта). Где их искать, вы уже знаете (см. выше). Желаем вам, уважаемый читатель, всегда высоких баллов в тестах вашего компьютера. ■







Слухи о том, что на основе знаменитой игры Diablo будет снят полнометражный художественный фильм, уже давно будоражили умы и воспаляли воображение фанатов. Blizzard не скрывала планов сделать из игры хорошую киношку. Поэтому, когда стало известно, что кинокомпания New Line Cinema приступает к съемкам Diablo и выпуск данного шедевра намечен на 2002 год, радости многих не было предела. Однако вскоре выяснилось, что нас обманули — казачок-то засланный. Гэри Грей, режиссер "Пятницы" и "Переговорщика", приступил к съемкам криминального боевика Diablo, не имеющего ничего общего с игрой. В Blizzard немного подумали — и подали в суд на New Line Cinema с целью отсудить название и не дать его запятнать. Ведь фильм по компьютерно-игровому Diablo — вопрос времени.

История, рассказанная выше, лишь частный случай, можно сказать, недоразумение. На протяжении уже многих лет игровой мир отлично уживается с кинематографом, активно с ним взаимодействуя. Игры создают по фильмам, фильмы снимают по играм — так было, есть и будет.

### Был бы герой, а игра найдется...

С чего все началось? С тридцати трех кошек (тьфу ты, опять эта проклятая реклама!). Сначала игровая индустрия активно пользовалась кинематографом. Вспомните 80-е — начало 90-х годов. Во что только мы не играли: "Аладдин", "Русалочка", "Бэтмен", "Робокоп", "Терминатор" и тому подобное. Голливуд выпускал очередной блокбастер, и подчас спустя пару месяцев на прилавки магазинов попадала игра с аналогичным названием, схожей сюжетной основой

и знакомыми по фильму персонажами. Обычно качество подобных игр оставляло желать лучшего, а потому герои кинофильмов не приживались на игровом рынке. Однако некоторые, как говорится, пришли, чтобы остаться.

Вселенная сериала **Star Trek** дала игровому миру десятки игр. Ежегодно в свет выходит до полудюжины "Стар Треков" в разных игровых жанрах: тут тебе и аркады, и экшены, и космические стратегии на любой вкус. Казалось бы, рынок давно должен быть перенасыщен "Стар Треком" и начал отвергать его, как ребенок манную кашу. Однако мы имеем дело с уникальным явлением — с американскими фанатами телевизионной космической саги, которые скупают даже зубные щетки, если на них написать **Star Trek**. К вашему сведению, в США даже действует церковь **Star Trek**, где уверены, что телесериал принес в мир новое Откровение. Качественных игр, действие которых разворачивается во вселенной **Star Trek**, кот наплакал (разве что **Elite Force**); встречаются неплохие середнячки, но в основном геймерам пытаются "впарить" нечто неудобоваримое и едва играбельное.

Давным-давно в одной далекой галактике... А это уже другая болезнь, **Star Wars** называется. Количество джедайских и околоджедайских игр давно превысило разумный предел, причем если первые заслуживали похвал (**Dark Forces** и **Jedi Knight**, **X-Wing** и **TIE Fighter**, **Rebel Assault**), то в дальнейшем LucasArts скатились до чистой, незамутненной этическими соображениями коммерции. Только по мотивам первого эпизода "Звездных Войн" было настругано целых пять (!) игр (последняя на сегодняшний день — **Battle for Naboo**). Не то чтобы игры совсем провальные (скажем так — средненькие), однако погоня за длинным долларом, осуществляемая в столь откровенной форме, сильно ударила по престижу **Star Wars** в геймерской среде. Сейчас, похоже, компания взялась за ум и пытается восстановить пошатнувшуюся репутацию. В планах — **Star Wars RPG** (рабочее название) от **BioWare** и онлайн ролевая **Star Wars Galaxies** от **Verant Interactive**. Интересно. Прежде все игры по "Звездным Войнам" разрабатывались в стенах компании Джорджа Лукаса. Значит ли привлечение сторонних разработчиков, что руководители LucasArts больше не доверяют своим программистам и дизайнерам?..

Компания **Disney** к игровому рынку отнеслась со всей подобающей серьезностью и теперь, начиная работу над очередным мультипликационным фильмом, дает отмашку разработчикам компьютерных игр. "Аладдин", "Король Лев", "Мулан", "Динозавр", "История игрушек" — список можно продолжать долго. Первые две игры сделались хитами и обрели признание даже среди геймеров, не жалующих аркады. Во многом этому способствовала популярность самих мультфильмов. Но потом тема приелась, да и производство игр с использованием диснеевских героев вышло на поточную систему — началась халтура. Сейчас особых хитов вы среди них не найдете.

Несмотря на то, что ежегодно появляется масса игрохалтуры по кинофильмам (**The Mummy**, **Die Hard Trilogy**, **Chicken Run**), встречаются и достойные игры: **Aliens vs. Predator** (персонажи разных фильмов вместе смотрелись очень даже неплохо), **Soldier**, **Starship Troopers**, **Blair Witch Project 1-3** (сильной была только первая часть) и другие. Нельзя не отметить свежий пример — экшеновый ужастик **Evil Dead: Hail to the King** по мотивам "Зловещих мертвецов", который, несмотря на свой приставочный вид, дает игроку солидный выплеск адреналина в кровь и мурашки по всему телу. Впрочем, ни одна из названных игр не стала по-настоящему хитовой, даже **Aliens vs. Predator**.

Что же касается грядущих игр по фильмам, то тут есть где развернуться. В ближайшем будущем нас ждут **Buffy The Vampire Slayer** (телесериал с Сарой Мишель Геллар в главной роли недавно показы-



вали по OPT, по-нашему назывался "Баффи"), **Max Payne** (игра не имеет киноаналога, но специально делается похожей на голливудский боевик с Брюсом Уиллисом в качестве спасителя человечества), **Austin** (компания Take Two планирует выпустить игру по мотивам комедий об Остине Пауэрсе и на PC, и на Sony PlayStation 2). И, разумеется, **The Matrix**. К разработке игры по культовой "Матрице" только-только приступили, однако весь компьютерный мир, как пчелиный улей, жужжит, что это должен быть хит. Релиз игры намечен на следующий год чуть позже выхода фантастического боевика "Матрица 2" (**The Matrix Reloaded**).

## Проклятие видеоигр

Игровая индустрия начала создавать собственных мегагероев очень давно. Конечно же, нельзя не вспомнить супербратьев Марио. Появившись в 1982 году в аркаде **Donkey Kong**, братцы быстро завоевали популярность. Вскоре, согласно опросам детей, они стали более узнаваемыми, чем Микки Маус. Большую популярность завоевали всевозможные файтинги, вроде **Mortal Kombat** и **Street Fighter**. Эти игры продавались по всему миру миллионными тиражами (судите сами: "Супербратья Марио 3" была продана в количестве 15 миллионов экземпляров!) и так и просились на большой экран. Сумасшедшая известность открыла героям видеоигр путь в кино.

28 мая 1993 года на экраны кинотеатров США вышел полнометражный фильм "Супербратья Марио". Картина получилась бестолковой, с малоизвестными актерами и слабым сюжетом. "Супербратья Марио" собрал в прокате жалкие (для фильма такого уровня) 20 миллионов долларов, что дало повод Мари и Перу из Roxette долго сетовать: "Мы специально для фильма такую отличную песню написали (*Almost Unreal* — прим.), а он взял да провалился в прокате!"

В декабре 1994 года успеха попытал "Уличный боец". Однако **Street Fighter** также не принес своим создателям особой радости. Главная проблема у фильма была той же, что и в случае с "Супербратьями Марио", а именно — хилый сюжет. Кассовые сборы едва превысили 30 миллионов долларов, а Жан-Клод Ван Дамм и Кайли Миноуг, сыгравшая в "Уличном бойце" тележурналистку, зареклись играть в фильмах, поставленных по видеоиграм.

Участии "Уличного бойца" и "Супербратьев Марио" избежал фейерверк боевых искусств Пола Андерсона "Смертельная битва". Трудно сказать, чем **Mortal Kombat** взял за душу зрителей. Скорее всего, сработало все сразу: зрелищность, отличные поединки (ну... большинство поединков), мистическая атмосфера и потрясающая музыка. "Смертельная битва" оказалась 100-процентным развлечением, фильмом весьма любопытным, хотя и далеко не совершенным. Тупые диалоги вызвали усмешку, некоторые из супербойцов на удивление плохо умели драться, сильные сцены перемежались с откровенно слабыми. Да и более дурацкий финал для фильма еще поискать надо. Тем не менее, картина собрала более 70 миллионов долларов только в США и еще почти столько же — по всему миру. Продолжение не заставило себя ждать, но **Mortal Kombat: Total Annihilation** на поверку вышел глубоко второсортной продукцией и кассовые сборы оказались на 60 процентов ниже достижения первого фильма. О последующих кино-**combat**'ах лучше и не вспоминать.

В целом до начала XXI века отношение к фильмам, поставленным по компьютерным играм, было не то чтобы пренебрежительным, а скорее снисходительным. Обычно производством фильмов по играм занимались не студии-мейджоры, такие, как Universal, Warner Bros. и Paramount, а студии рангом пониже или явные аутсайдеры. В Голливуде стали поговаривать о "проклятии видеоигр". После того как весной 1999 года провалился в прокате фантастический боевик **Wing Commander** (11 миллионов долларов), на кото-

ром в качестве режиссера попробовал себя создатель компьютерной серии одноименных космосимуляторов, студии на время словно бы "позабыли" об игровой индустрии и ее героях. Но, возможно, так только казалось.

И, как бы там оно ни было на самом деле, в 2001 году ситуация имеет шанс кардинально измениться.

## Игра по-крупному

Причина перемен кроется в самих играх. Их качество неуклонно растет. Игровой мир порождает немало оригинальных идей, графика значительно улучшается с каждым годом, все больше внимания уделяется игровому сюжету. Взять, к примеру, недавно вышедшую **Desperados: Wanted Dead or Alive**. Это же настоящий полнометражный фильм! Крепкий сюжет ведет игрока от миссии к миссии, многочисленные видеовставки приятно радуют глаз и, опять же, вызывают аналогии с художественным фильмом.

На 2001 год намечен релиз по меньшей мере трех крупных фильмов, основанных на популярных компьютерных играх. Именно они могут сломать стену недоверия, возникшую у зрителей в отношении кинофильмов, поставленных по видеоиграм.

15 июня успешно стартовал высокобюджетный боевик **Tomb Raider** с Анжелиной Джоли в главной роли. **Eidos Interactive** продала права на экранизацию приключений бесстрашной Лары Крофт кинокомпания **Paramount Pictures** еще в марте 1998 года, однако съемки долго не начинались. На роль Лары рассматривались кандидатуры Элизабет Херли, Деми Мур, Кэтрин Зета-Джонс, Дениз Ричардс, Сандры Баллок и многих других, но все они самоликвидировались по тем или иным причинам; в итоге, выбор пал на Анжелину Джоли, у которой, к слову, имеется "Оскар" за фильм "Прерванная жизнь", даже внешне похожа на мисс Крофт (хотя некоторые могут оспорить данный факт). Режиссер **Tomb Raider Саймон Уэст** ("Воздушная тюрьма", "Генеральская дочь") заявил, что не видит другой кандидатуры на эту роль. **Tomb Raider** стал одним из самых ожидаемых фильмов 2001 года, опередив, согласно некоторым социологическим исследованиям, даже "Мумия возвращается" и "Парк Юрского периода 3". С Анжелиной Джоли уже подписан контракт о съемках в продолжении **Tomb Raider**, возможна и третья часть.

В июле 2001 года мы увидим полнометражный анимационный кинофильм (именно так!) **Final Fantasy: The Spirits Within**. **Final Fantasy** всегда пользовалась большим успехом у братьев-приставочников, однако и на PC в нее играет немало народу. Седьмая часть этой саги даже попала в Книгу рекордов Гиннеса как "самая быстро продаваемая игровая программа". Режиссером мультипликационного фильма **Final Fantasy: The Spirits Within**, сделанного в духе **Titan A.E.**, стал продюсер игр **Final Fantasy**, с первой по восьмую части, **Хиронобу Сакагучи**. Сюжет геймерам известен: в 2065 году Землю атакуют пришельцы и с ними придется побороться. Бюджет фильма составил фантастические 115 (!) миллионов долларов, главных героев озвучили известные актеры: Алек Болдуин, Стив Бушеми, Дональд Сазерленд и Джеймс Вудс.

"Ничего подобного раньше не делалось! — с гордостью заявляет Сакагучи. — Я хочу создать развлечение, которое потрясет воображение людей, фильм нового поколения".

Сакагучи не лукавит — он действительно создал нечто новое в индустрии развлечений. **Final Fantasy: The Spirits Within** — действительно анимационный кинофильм, не имеющий ничего общего с мультфильмами. Десятки людей, опутанные датчиками, выполняли разные движения: наносили удары, бежали, улыбались, плакали, и каждое их движение, каждый жест фиксировался камерами и компьютерами. В результате реализм, которого достигли созданные компьютером анимационные персонажи, потрясает. Кажется, что они живые.



Final Fantasy: The Spirits Within может совершить настоящую революцию. Сакагучи уверен в успехе и уже обещает выход Final Fantasy 2 в 2004-ом или 2005-ом году.

Ну и в конце года, вероятнее всего — в октябре, под Хэллоуин, нас ожидает фильм Пола Андерсона **Resident Evil: Ground Zero** с Миллой Йовович в главной роли. Пол Андерсон известен по фильмам "Смертельная битва" и "Солдат", а экс-супруга Люка Бессона Милла Йовович стала звездой после "Пятого элемента" и "Жанны Д'Арк". Что касается игры Resident Evil, то она не нуждается в представлении по всему миру. С марта 1996 года, когда игра компании **Capcom Entertainment** была выпущена для приставки Sony PlayStation, она принесла более 200 миллионов долларов от продаж. Съемки картины начались в марте 2001 года в Берлине, бюджет фильма превышает 40 миллионов долларов. Действие развернется в знакомом геймерам городке Raccoon, где отряду особого назначения S.T.A.R.S. предстоит сразиться с вышедшим из-под контроля суперкомпьютером и сотнями ужасных ученых, мутировавших в пожирающих плоть монстров. Неудачный эксперимент превратил ученых в зомби, и теперь S.T.A.R.S. вынуждены спасать мир.

### Продолжение следует...

Tomb Raider, Final Fantasy и Resident Evil становятся первыми ласточками массированного нашествия компьютерных игр на киноэкран. Дальше — больше. Одно лишь перечисление игр, предназначенных для транспортировки на киноленту, вызывает радостное возбуждение. Итак, начнем. Дата выхода в свет **Duke Nukem: The Movie** пока не разглашается, однако некоторые детали о фильме уже известны. Продюсером данного боевика выступил *Ларри Казановф*, ранее продюсировавший "Смертельную битву 1-2" и "Терминатор 2". Снимать будет компания **Dimension Films**, на главную роль прочат рестлера *Рока*, *Дольфа Лунгрена* или *Брюса Кэмпбелла* (кинотрилогия "Зловещие мертвецы"). Согласно недавно обнародованной информации, Дюк получит опасное задание: перехватить корабль злобных пришельцев, направляющийся к Земле.

Одна из самых загадочных и интересных фигур десятилетия, *Американский МакДжи*, подтвердил, что по его шумевшей игре **American McGee's Alice** будет снят полнометражный фильм. Права на картину купили те же **Dimension Films**, а место режиссера займет сам *Уэс Крейвен*, папочка *Фредди Крюгера* и трилогии "Крик".

Что еще? В 2002 году выйдет мультипликационный фильм **Dragon's Lair**, основанный на одноименной серии видеоигр. В 1984-85 годах в США шел телесериал "Логово дракона", потом начался выпуск комиксов. В этом году планируется выход долгожданной игры **Dragon's Lair 3D**. Анимационные работы уже начаты компанией **Don Bluth Films**, создавшей "Анастасию" и "Титан. После гибели Земли".

*Ричард Доннер*, режиссер "Смертельного оружия 1-4", "Супермена" и "Мэверика", вскоре приступит к съемкам фантастического боевика **Timeline** по роману *Майкла Крайтона*. Timeline как игра оказалась несостоятельной, будем надеяться, что фильм будет лучше. **Paramount Pictures** выделила 80 миллионов долларов на съемки.

И так далее, и тому подобное. Снимать собираются и **No One Lives Forever** с *Лиз Херли* в главной роли, поговаривают о **DOOM** и о **Half-Life**. Теперь не игровой мир подпитывается идеями от киношников, а киношники оценивающе встречают каждую новую игру, подумывая, можно ли из нее сделать фильм. Однако ни те, ни другие не собираются перетягивать на себя одеяло... Да это и невозможно. Каждому свое.

### Храня веру

А теперь немного пофилософствуем. Ведь до сего дня ни из портирования игр на киноленту, ни из переноса киноперсонажей в игровой мир не вышло ничего путного. Были относительные успехи,

но — скорее являвшиеся исключением из правил, да и то спорным. В чем причина неудач?

Как мне кажется, проблема в подходе. Киношники чаще всего относятся к выпуску игр как к еще одному элементу промоушена фильмов либо как к дополнительному способу подзаработать на хитовой картине. Подобные игры лепятся наскоро, и их качество ставится далеко не на первое место. Главное — использовать модную тему, а народ купит. Вспомним хотя бы злополучную "Мумию". Создали юродивого, но и он принес свою копеечку создателям, частично — благодаря приложенному короткому видеоролику, рекламировавшему выход "Мумии 2" (она же "Мумия возвращается").

Сам собой напрашивается вывод: пока у заказчиков игр по фильмам будет такое отношение, словно они заказывают еще одну партию футболок с символикой, не видать нам хитов. Не приживется Джеймс Бонд в игровом мире, и Люди в Черном не приживутся, и Тарзан тоже. Силенок не хватит. Будут они лежать на полках в красивых коробочках, но геймеры лишь скользнут по ним взглядом, хмыкнут и пойдут покупать Unreal 2 или Diablo 3. Правильно сделают.

Неуспех фильмов, сделанных по видеоиграм, тоже вполне объясним. Вы вспомните эти фильмы еще разок. В большинстве случаев имеются лишь намеки на сюжет — да такое впору десятилетнему ребенку насочинять. Уж неизвестно почему, но киношники явно не желают видеть в играх нечто большее, чем тупое мочилово с кучей спецэффектов. В результате фильмы по видеоиграм радуют глаз, но никак не душу. Есть действие (его порой даже чересчур), есть колоритные герои, есть даже атмосфера, а вот смысл... куда-то теряется.

Да, действительно, компьютерные игры не так уж часто наделены крепким сюжетом — но зато они всегда наделены атмосферой, которая позволяет играющему домыслить все недостающее. Они погружают игрока в интерактивный мир, заставляют чувствовать себя в шкуре героя. А кинофильм такого эффекта добиться не способен, так как зритель не может в нем участвовать, в отличие от компьютерного игрока, на участии которого компьютерная игра и строится. Как следствие, если пытаться перенести игровой мир на экран, получается красивая картинка вместо живой атмосферы, мордобиловка вместо геймплея и дистрофический сюжет, который вне игровой среды — что обертка без конфеты. Например, взять сюжет DOOM. Взяли? На клочке бумаги записать можно. Но — сколько эмоций связано с этим сюжетом, насколько живо представляется нашествие адских чудовищ! А теперь представьте себе фильм по DOOM. "О-о-о, крутой фантастический боевик с морем крови и океаном спецэффектов!" — возможно, воскликнете вы. И все?!?!? Ну, этим в наше время никого не удивишь. Обмазали кетчупом пятьдесят человек массовки — вот вам море, нет — океан крови! Даже не смешно. Нужен навороченный сюжет, нужны колоритные жизненные персонажи, нужна интрига и развитие... многое нужно. Нельзя превращать фильм по игре в тупое кровавое побоище — зритель быстро пресытится смертями и заскушает. И кроме всего прочего, это не соответствует тому, чем в действительности игра является.

Очень хочется верить в то, что ситуация меняется. Что **Tomb Raider**, **Final Fantasy** и **Resident Evil** изменят отношение к играм, перенесенным на большой экран. Что **The Matrix** не станет разрекламированной пустышкой и бесталанной поделкой, а завоюет сердца геймеров. Не знаю, как вы, а я верю в это. В конце концов, снимают же блокбастеры по комиксам, в которых зачастую смысла не больше, чем в средненькой игре! Вспомните хотя бы "Бэтмена". В Голливуде научились грамотно использовать комиксовую фактуру.

Научатся и игры превращать в кинохиты. Дело времени. ■





## Mortal Kombat

“Смертельная битва” стала первым фильмом, поставленным по мотивам видео-игры и добившемся кассового успеха (150 миллионов долларов в мировом прокате).

## Evil Dead

Брюс Кэмпбелл одинаково ловко расправился с нечистью и в кино, и в игре (хотя в игре он только озвучивал Эша). Кстати, Брюс — один из претендентов на роль Дюка Ньюкема.

## Mummy

Приключенческий фильм “Мумия” с Бренданом Фрейзером в главной роли не был лишен недостатков, однако по сравнению с одноименной игрой он — настоящий шедевр.

## Wing Commander

Фильм Wing Commander стал осуществлением мечты Криса Робертса, с именем которого связан компьютерный сериал одноименных космосимуляторов. Но уметь создавать компьютерные игры и уметь снимать кинофильмы — разные вещи. Кинодебют оказался провальным и принес своим создателям вместо денег и славы лишь головную боль.

## Tomb Raider

На роль Лары Крофт пробовались десятки известнейших голливудских актрис: Элизабет Херли, Дениз Ричардс, Кэтрин Зета-Джонс и другие. Заветная роль досталась Анжелине Джоли, обладательнице “Оскара” за психологическую драму “Прерванная жизнь”. Джоли даже внешне похожа на Лару.

## Final Fantasy

Хиронобу Сакагучи снимает анимационный кинофильм Final Fantasy: The Spirits Within, персонажи которого смоделированы на компьютерах, причем настолько достоверно, что их сходство с настоящими людьми потрясает.

## Resident Evil

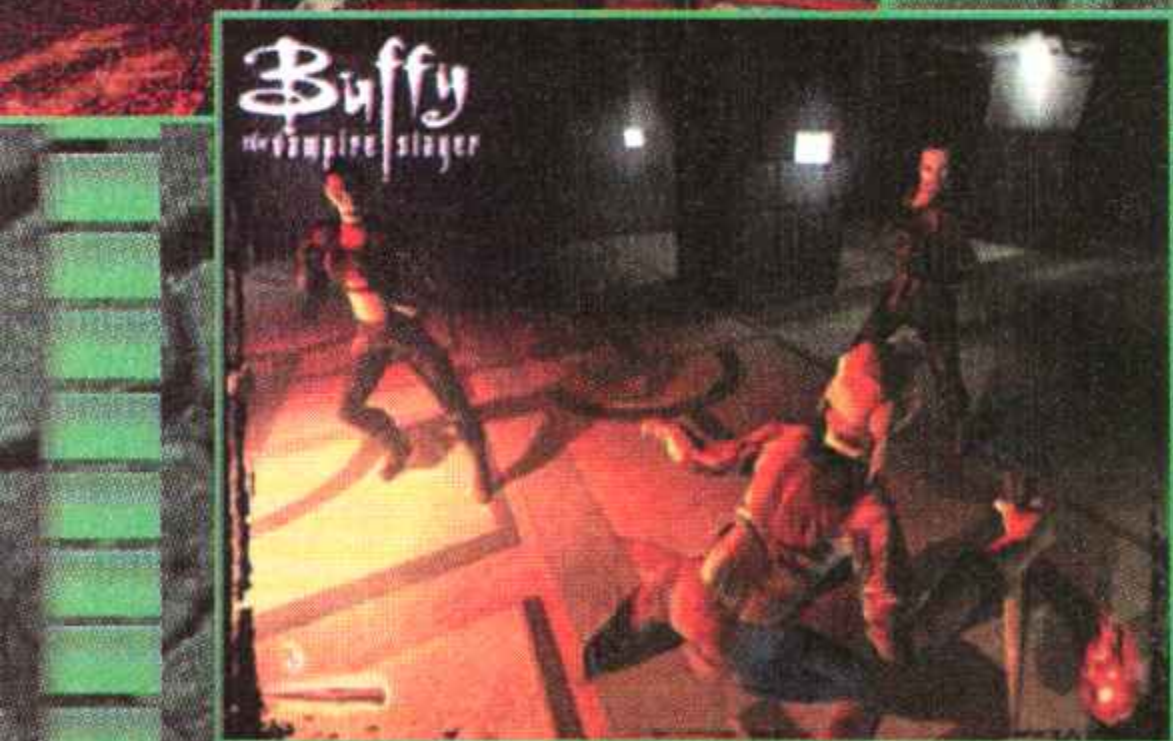
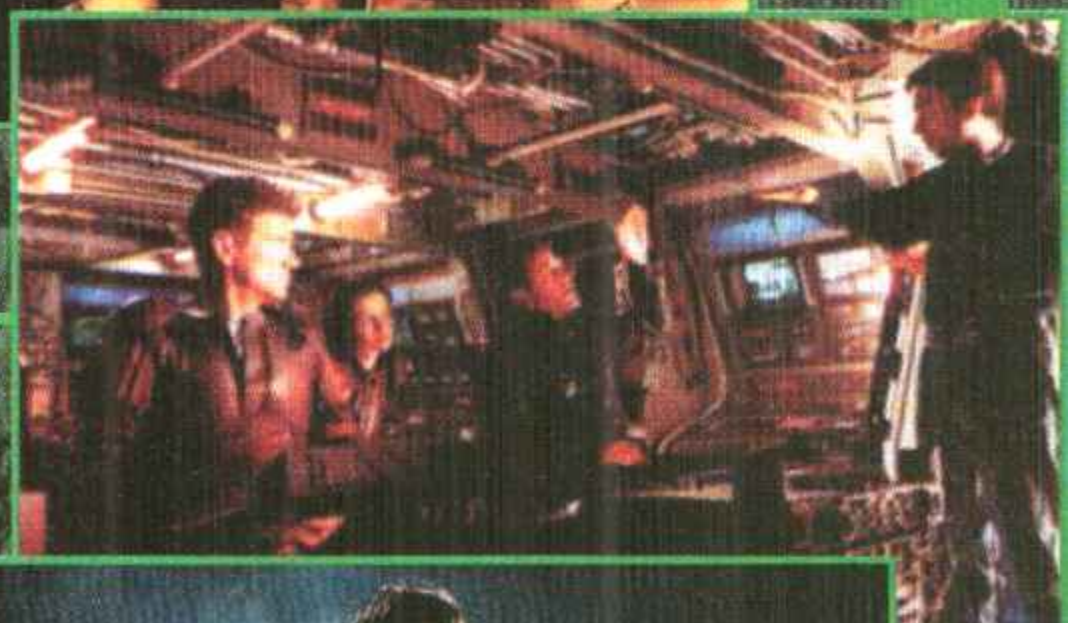
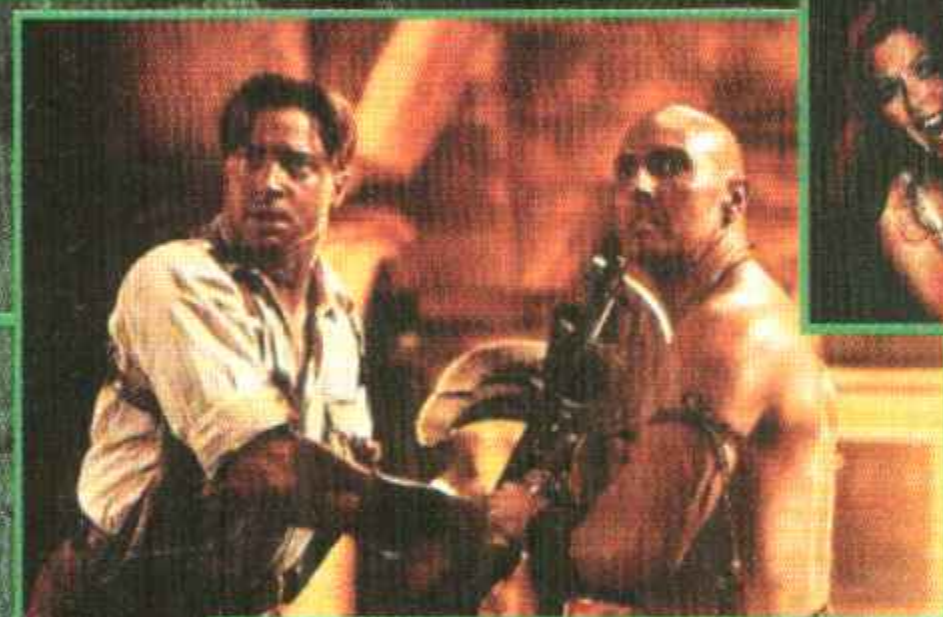
Фильмы о борьбе с зомби никогда не становились кассовыми хитами. Но кто знает, возможно, Resident Evil станет “первой ласточкой”.

## Duke Nukem

На роль Дюка прочат рестлера Рока, однако продюсеры продолжают поиски подходящего актера. А какой актер, на ваш взгляд, способен справиться с ролью Ньюкема? Сообщите продюсерам ваше мнение: [www.dukenukemmovie.com](http://www.dukenukemmovie.com).

## Buffy The Vampire Slayer

Хрупкая девушка Баффи (Сара Мишель Геллар) никуда не выходит без осинового кола. Она защищает свой городок от inferнальной нечисти.





Станислав Шульга  
shulga@i.com.ua



## МЕСТО ДЛЯ НАБЛЮДАТЕЛЯ

Респаун, короткая пробежка, и вот уже вместо пистолета впереди внушительно колышется ракет-лаунчер. Прыжок в воду, заплыв по трубе — и вот она, «рельса», и еще десять слогов. Плыдем обратно. Выныриваем, бежим вверх по лестнице. Броня и немного шардов. Более-менее отожрались, теперь можно и на арену. На арене свалка. «Мясо» в чистом виде. Пулеметы-газонокосилки и ракеты. Секунд пятнадцать-двадцать. Толком и не разобрать, что к чему. Кто, кого и когда. Ввязываться смысла нет, ни малейшего. Ну, ждем. Две точки респауна простреливаются как на ладони. Ага, вот он где, только-только объявился. Выстрел из «рельсы» — в упор. Никаких шансов. Так, кто-то понесся по верхнему карнизу. Как пить дать, за ракетом, что на открытой площадке. Можно успеть перехватить, но — я туда не пойду. Кто-то уже завалился на арену. Люблю покемперить с «рельсой», но и ближний бой имеет свои прелести.

### Сегодня, вчера и завтра

...Я люблю эту игру и давно играю в нее. Я проходил сингл второго Квейка летом девяносто восьмого. В аккурат во время очередного чемпионата по футболу. Не скажу, что я тогда сильно задумывался о магистральных путях развития компьютерных игр, но именно тогда первый раз промелькнула мысль о том, чем они могут стать лет через пять-десять. Потенциал компьютерных игр велик. На PC-платформе сейчас можно реализовывать проекты, еще десять лет назад казавшиеся фантастическими. Уверен, что в следующие десять лет темпы не снизятся, и то, о чем мы с трудом можем грезить сегодня, станет завтра обыденной реальностью. Далее я изложу свою точку зрения на

один из вероятных путей эволюции компьютерных игр. Эволюции в сторону массовых, зрелищных видов спорта. Этот путь ни в коей мере не является единственно возможным. Вероятно, все сложится по-иному — кто знает!

### Интрига и динамика

Задумайтесь, чем интересны такие виды спорта, как футбол, хоккей, баскетбол? Многим, но из длинного списка «интересностей» можно выделить две главных черты, которые, на мой взгляд, и составляют основу интереса.

Что делает футбол зрелищным и увлекательным для зрителя? Да тем, что в нем есть динамичный рисунок игры, состоящий из чередования пауз ожидания, спокойных моментов и обострений, всплесков, взрывов, резкого ускорения темпа, возрастания интенсивности происходящих на поле действий. За ускорением следует спад, позиционная борьба, подготовки атаки. И опять взрыв. Именно эта синусоида из снижения и повышения темпа является наилучшей почвой для повышения уровня адреналина в крови у болельщиков.

Не меньший интерес представляют собой чемпионаты — иначе говоря, масштабные турниры, в которых также наличествуют спады и кульминации, неожиданные события, меняющие расклад в турнирной таблице. Сезон, растягивающийся на несколько месяцев, можно определить как одну длинную игру, как партию, в которой у каждой команды есть своя тактика достижения цели. Турнир — тоже игра, но рас-

тянутая во времени. И в ней есть интрига. А где интрига — там азарт болельщиков.

Динамичный рисунок футбольного (или, скажем, хоккейного — не суть важно) матча и интрига, заключающаяся в прохождении турниров с участием большого числа команд, являются собой те два элемента, которые делают игру захватывающей не только для того, кто в ней участвует, но и для тех, кто за ней наблюдает. То есть — для зрителей, болельщиков.

А клоню я к тому, что некоторые жанры компьютерных игр содержат в себе как возможность быть захватывающим зрелищем, так и потенциал для организации грандиозных турниров. Наиболее высокие шансы в этой области у RPG, стратегий и 3D Action. Разумеется, в режиме мультиплеера.

### Три жанра

Если говорить о RPG, то, как мне кажется, здесь может быть сильно развит турнирный момент. Помните, не так давно в Diablo 2 на Battle.net происходило соревнование — чей персонаж первым достигнет 99 уровня? Участвовали игроки со всего мира, но основная борьба развернулась между нашим RUSSBarb и немцем GERBarb... Так вот, несколько месяцев огромнейшая масса не участвовавшего в борьбе народа с неослабевающим вниманием наблюдала за действиями команд игроков, водивших персонажей в бой и обеспечивавших им поддержку. Гонка в ладдере между RUSSBarb и GERBarb привлекла внимание многих, в ней была интрига, державшая в напряжении весь Battle.net. О чем это говорит? А говорит, можно сказать — неопровержимо свидетельствует это о том, что возможности превращения онлайн-игровых вселенных в места ристалищ, которые будут интересны для наблюдателей, имеются. Наличие чартов, в которых фиксируются результаты турниров, — первый шаг к тому, чтобы организовать тотализатор и начать принимать ставки.

Стратегии имеют не меньшие шансы превратиться в олимпийский вид спорта. Шахматы, первооснова всех стратегий, несмотря на отсутствие динамики (сидят два дядьки и двигают фигуры с клетки на





клетку), привлекают многих. В пользу стратегий говорят следующие факторы: небольшие размеры игрового поля, которое необходимо показать; наличие динамики, то есть чередования острых моментов и пауз. Длительность игровой сессии также может гибко регулироваться — от нескольких минут до нескольких часов. Здесь же — возможность создавать различные типы карт, менять состав имеющихся в распоряжении игрока ресурсов и юнитов.

**3D Action.** На мой взгляд, в настоящее время жанр наделен наибольшим потенциалом для превращения в популярный вид спорта. Во-первых, 3D Action первым вышел на просторы трехмерных пространств и по сию пору удерживает пальму первенства по части графической правдивости игровых миров. Отсюда — высочайшая зрелищность. Причем темпы развития игрового железа постепенно выводят жанр на уровень фотореалистичности.

Во-вторых, разнообразие вариантов игры. Как и в стратегиях, здесь можно создавать самые разные арены для проведения боев. Потом — различные типы схваток. Геймплей экшенов позволяет реализовывать несколько типов игр, от дуэльной разборки до командной осады, на любой вкус и цвет.

В-третьих, нынешняя популярность жанра. С одной стороны, уже существует арена профессиональных и полупрофессиональных игроков. «Папы», клановые бойцы, обычные игроки. Есть люди, которые зара-



батывают себе на жизнь, побеждая в локальных и мировых чемпионатах, для которых игра является больше чем увлечением. Для них это — профессиональный спорт. С другой стороны — что такое Quake и Unreal, знают очень многие. То есть потенциально существует огромная аудитория зрителей. Что, в свою очередь, подразумевает полные залы на чемпионатах и не самые низкие рейтинги в случае телевизионных трансляций.

В-четвертых, готовность спонсоров вкладывать деньги в развитие. Величина призового фонда на чемпионатах по 3D Action еще далека от сумм, за которые борются, скажем, теннисисты в рамках турнира Большого Шлема. О суммах трансферов футбольных игроков, думаю, рассказывать не надо тем паче. Но если на CPL-2000 призовой фонд составлял \$100.000, то на CPL-2001 — уже \$250.000. Наблюдается устойчивая тенденция к увеличению цифр, что не может не радовать. У игроков появляются серьезные спонсоры (как у корейца PowerK, которого поддерживал Национальный Банк Кореи). За неплохие гонорары игроки рекламируют продукцию фирм-производителей. В свое время Trash получил \$100.000 за рекламу мыши Microsoft. Это прежде всего свидетельствует о том, что известные компании, обороты которых исчисляются сотнями миллионов в год, готовы вкладывать деньги в эту сферу. Получается, что есть и те, кто может профессионально играть, и те, кто готов быть зрителем, и те, кто готов финансировать.

Но на пути к становлению себя как массового вида спорта жанру 3D Action следу-

ет порядком измениться. В наличии моменты, препятствующие прогрессу в данном направлении.

### Зрелище для наблюдателя

Я был на паре кваковских чемпионатов. Не знаю, возможно, это мое личностное восприятие, но игра не смотрится со стороны. Да, большой экран вместо пятнадцати дюймов (ну ладно — семнадцати, пусть даже двадцати одного). Да, камера не от первого лица, закреплена за одним из игроков. Да, есть рядом соседи, которые как-то комментируют происходящее. Но все равно — не смотрится.

За игрой можно наблюдать, но она не является зрелищем для пассивного наблюдателя. Это игра для активного игрока, действующего, делающего игру изнутри, и не более того. Разница принципиальная. Попробуйте представить себе телетрансляцию футбольного матча, где камера закреплена на одном из футболистов или на судье. И что это будет за кошмар? Мешанина, в которой невозможно разобрать, что вообще происходит. А про то, чтобы увидеть забитые голы, вовсе можно забыть... Точка обзора, ракурс наблюдения полностью меняют восприятие игры. Переживание от игры. Рисунок игры, этого танца, узора, который разворачивается на поле.

Прежде всего необходима графическая адаптация игры «под зрителя». Нужно замедлить ее темп, сделать движения моделей более естественными, нужно предусмотреть возможности организации гибкого обзора с разных точек, плавных переходов камеры. В результате должно появиться что-то вроде





*Quake TV Conversion*, т.е. то, что будет классно смотреться на телевизоре 22 дюйма по диагонали.

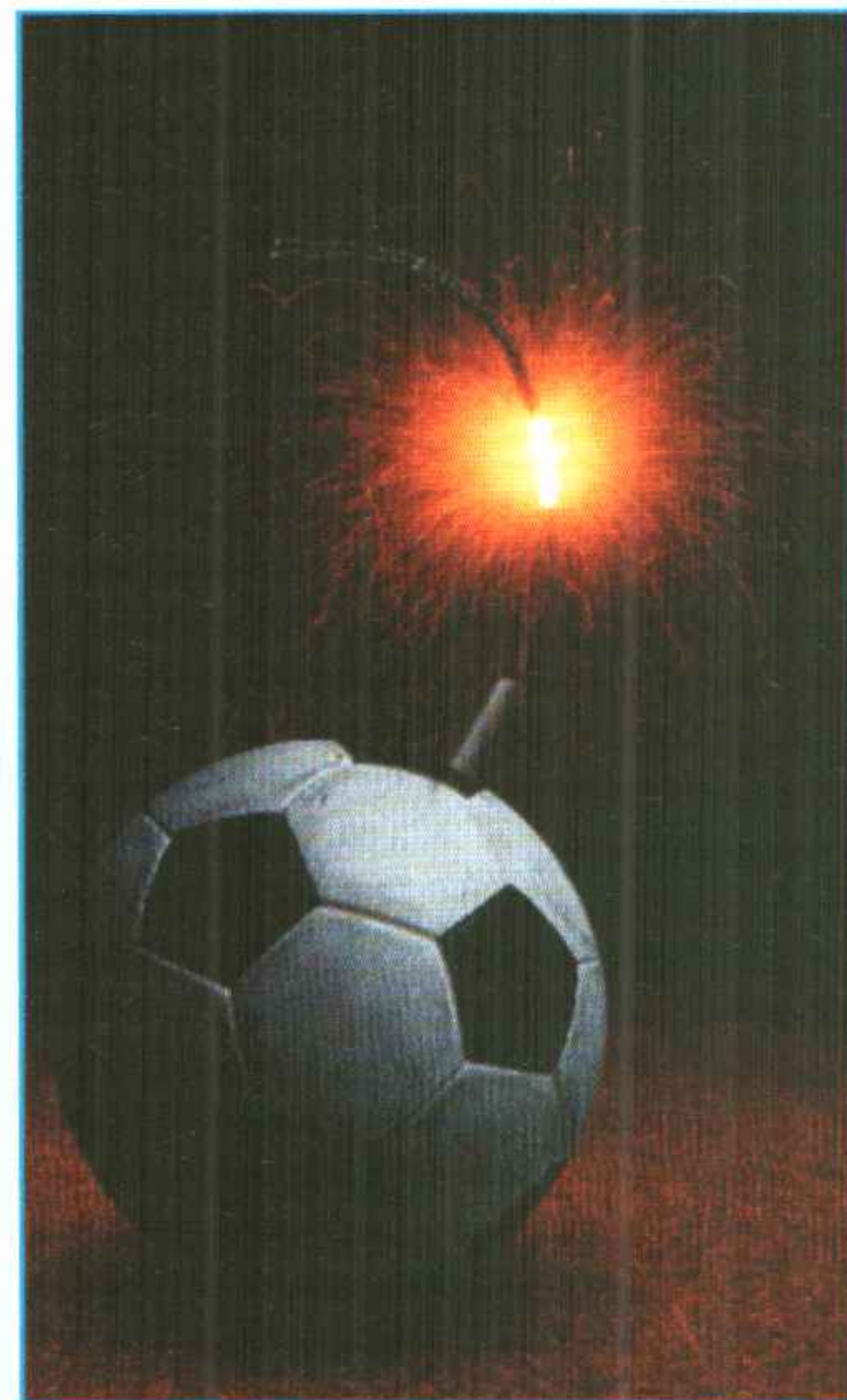
Кроме адаптации под зрителя требуется оператор. Одно дело — уметь хорошо сыграть, и совсем другое — суметь показать происходящее. Оператор — тот, кто контролирует несколько точек обзора и формирует динамичный и красивый видеоряд. Улавливает тенденцию смещения центров активности на поле, перемещается от одной горячей точки карты к другой, выполняет оперативный монтаж повторов ключевых моментов. Роль такого оператора будет не менее значительной, чем на футбольном матче.

Кто еще? Я думаю, что комментатор был бы весьма и весьма кстати. Профессионал, знающий предмет, о котором говорит, способный эмоционально и в то же время ясно изложить суть происходящего на арене. В свое время комментаторы были не менее культовыми фигурами, чем игроки и тренеры. Николай Озеров, Котэ Махарадзе, Евгений Маслаченко — люди постарше помнят эти имена. Их реплики становились крылатыми фразами, а их репортаж становился необходимым элементом, придававшим матчу неповторимый шарм. «Тры — нол! Эта пабэда!» (с) Котэ Махарадзе.

Со времен DOOM 3D Action содержал в себе два режима игры: многопользовательскую и одиночную. В одних играх сингл был проработан лучше, в других, как в *Quake III: Arena*, упор делался на мультиплеер. *Quake II* было интересно проходить как в одиночку, так и рубиться по сетке. Новые проекты на подходе. Epic сделают *Unreal II*, а Кармак выпустит *DOOM III*. Может быть, когда-нибудь 3D Realms порадуют нас очередными похождениями Duke Nukem. Может быть, они даже когда-нибудь закончат *Prey*, хотя это уже навряд ли. И как и в предшествующие десять лет, эти игры будут ориентированы на активного игрока, будь то геймер-одиночка, предпочитающий сингл, или закаленный клубный боец, играющий только в компании. Будет ли сделан шаг в сторону пассивного наблюдателя? Превратится ли 3D Action в зрелищный, популярный вид спорта? Будущее покажет. В любом случае разработчикам не стоит забывать тот факт, что желающих просто понаблюдать за игрой значительно больше, чем тех, кто предпочитает активный отдых.

Проходя по парку Т. Г. Шевченко у нас в городе, я всегда отмечаю про себя, что на двух играющих в шахматы старичков приходится дюжина внимательно наблюдающих за игрой. ■

Обсудить тему в дискуссионном разделе "Почты" можно: по электронке — [gamer@igromania.ru](mailto:gamer@igromania.ru), по старинке — Тихорецкий бульвар, д. 1, оф. 465.



Анатолий Норенко (spoiler@igromania.ru) /все игры, кроме Serious Sam/  
Алексей Макаренков (makarenkOFF@igromania.ru) /Serious Sam/

# Easter Eggs

## Выпуск 2

Как и было обещано, «Мания» продолжает рассказывать о наиболее прикольных "easter eggs" по хитовейшим играм последних лет.

На сей раз вы узнаете: как заставить *Opposing Force* сочинять японские стишки «хокку», как поиграть в пинг-понг на острове *Myst* и кучу других не менее прикольных секретов, которые хитроумные разработчики прячут в своих шедеврах.

### Black & White

#### 1. Первоапрельские следы

Первого апреля каждого года следы ваших Существ превращаются в смайлики. Для того чтобы побыстрее достичь этой занимательно-знаменательной даты, мож-

но просто перевести часы Windows на первое апреля.



#### 2. Небольшие интересности

На Рождество ваши советники говорят следующее: «Happy Christmas! Bah, humbug!». В некоторые дни, являющиеся днями

рождения сотрудников Lionhead, можно услышать следующее: «Hey Boss! Today is a special day», «Yes. It's someone very important's birthday», «One of the Lionhead people», «So many happy returns to them!».

А помните один из квестов на первой земле, где трое моряков просили снабдить их древесиной, зерном и мясом? Попробуйте убить исследователя, стоящего посередине: ну, скажем, раздавить его булыжником. Тогда один из оставшихся в живых скажет: «Oh my god, they killed Kenneth!». Это пародия на мультсериал *South Park*.

Кстати, когда моряки попросят мяса, дайте им овцу, и после этого вы узнаете кое-что интересное. А когда они попросят дать им еще одного человека для экипажа



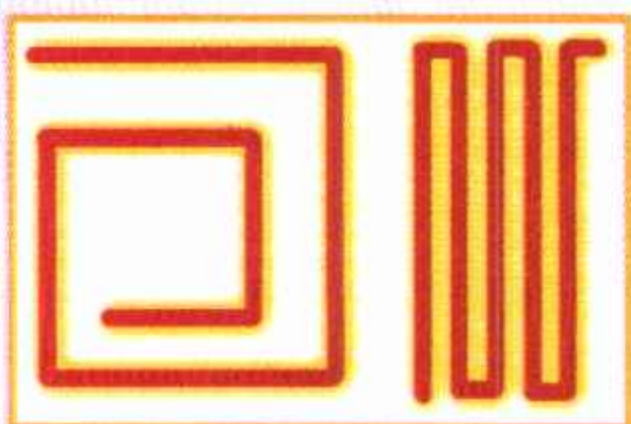
(после убийства Kenneth'a), попробуйте привести им женщину. Если вы принесете им ребенка, то они скажут «Ohhh Lovely, some one to wash the decks, thank you, higher power». Это уже вылитая пародия на кинофильм «Титаник».

В некоторые дни либо при оставлении игры без дела на долгое время ваши советники могут появиться и начать:

- 1) Высмеивать вас;
- 2) При полной луне за вашим окном злой советник сделает замечание по этому поводу;
- 3) При игре рано утром опять же злой советник скажет «Boss, what are you doing up so late? Even us evil guys need some sleep!»;
- 4) Злой советник может предстать в образе Cartman'a из того же Southpark'a.

### 3. Телефонная будка

На первой земле необходимо скастовать заклинания по нижеприведенным рисункам:



Первое из них — это обыкновенный Leash Gesture, а второй — секретный активатор теле-

фонной будки. Если все пройдет успешно, то советники попросят вас ответить на телефонный звонок. Для этого необходимо найти телефонную будку, появившуюся где-то на острове. Кликните на ней, после чего можно будет прослушать ряд сообщений. Затем должны появиться новые будки, которые тоже таят в себе пару звуковых весточек.



### 4. Мне страшно-о-о!

Когда создаете новую игру, хорошенько подумайте над тем, каким именем себя называть. Если оно совпадет с одним из нижеприведенного списка, то по ночам вы будете слышать страшный голос, зовущий вас по имени.

Итак, имена счастливиц: James, John, Peter, Pete, Matthew, Mark, Simon, Paul, Timothy, Tim, Jon, Andrew, Andy, Jamie, Will, William, Oliver, Ollie, Richard, Rich, Dan, Ben, Neil, Rob, Robert, Russell, Jeremy, Jez, Gary,

Mike, Chris, Christopher, Dave, David, Aaron, Wayne, Ian, Phil, Julian, Ed, Tom, Charlie, Jack, Steven, Steve, Liam, Jason, Nick, Nicholas, Thomas, Darren, Kevin, Lee, Terry, Adrian, Dominic, Alex, Matt, Nathan, Adam, Alan, Graham, Angus, Abdul, Achmed, Mohammed, Habib, Gareth, Jo, Joe, Janice, Claire, Sophie, Vicky, Mel, Rachel, Emma, Gemma, Alison, Caroline, Jade, Kylie, Lucy, Sam, Debbie, Jasmine, Lisa, Louise, Emily, Amanda, Lizzie, Daisy, Katie, Sarah, Cat, Amy, Naomi, Helen, Karen, Rebecca.

### 5. Скрытые модельки

Используйте программу DarkYodas Black&White L3D Visualizer (можно найти на нашем диске) для просмотра трехмерных моделей игры. Находятся они по адресу: Lionhead Studios Ltd\Black&White\Data\Spells\Anims\.. Инструкцию по использованию программы ищите также на нашем компактe. Вот примеры скрытых моделек.



## Half-Life: Opposing Force

### 1. Сочиняем стишки

Для начала необходимо загрузить игру с включенной консолью. Делается это так: берем ярлык к OpFor, смотрим его свойства и в поле «Объект» добавляем -console. Теперь запускаем игрушку, выдвигаем консоль нажатием клавиши тильда (~), пишем слово haiku и убираем консоль нажатием той же самой «тильды».

После этой нехитрой процедуры игрушка генерирует стишок на манер японских трехстиший. Все используемые при этом фразы запряты в файле opfor.dll, который находится по адресу /gearbox/dlls/. Открываем его с помощью WordPad'a, и после долгих пяти минут на экране появятся эти волшебные фразы.

### 2. Что бормочет босс

Если помните, при приближении к боссу OpFor можно было слышать ряд невнятных звуков. Оказывается, это не просто инопланетное бормотание, а один из секретов от разработчиков.

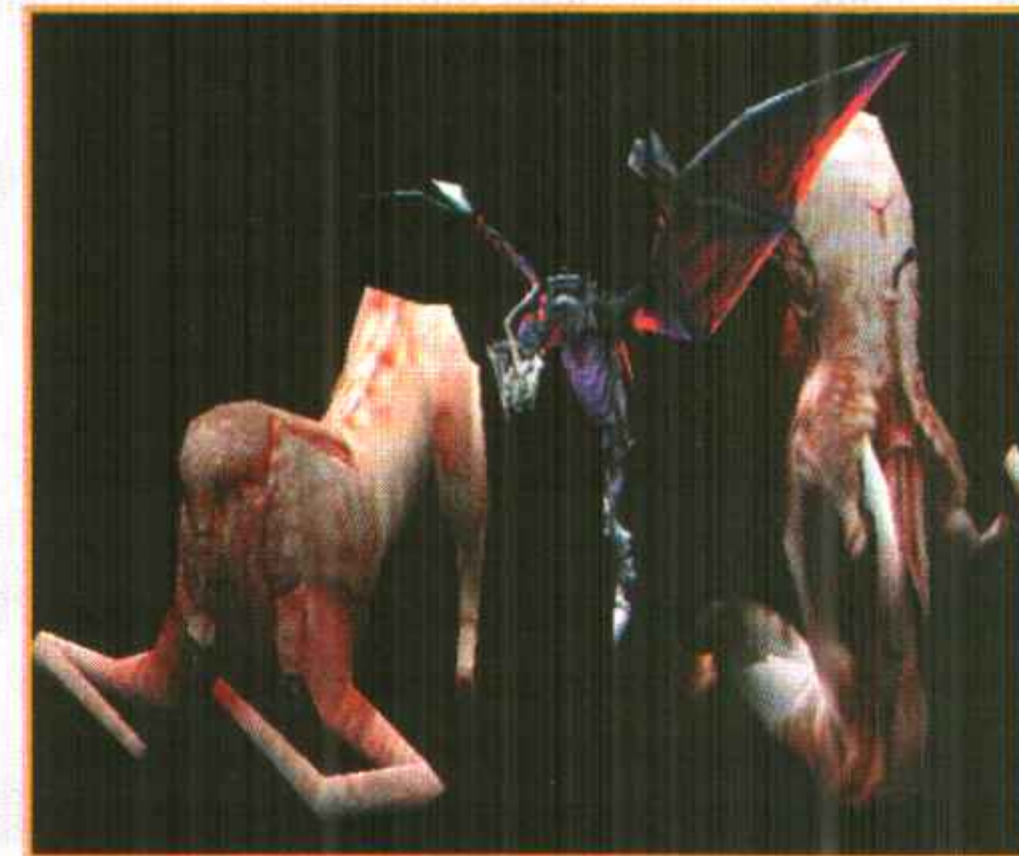
В файле pak0.pak есть звуковой файл dsbossit.wav. Извлечь его можно с помощью проги PakExplorer, которая находится на нашем компактe. Запускаем утилиту, открываем файл pak0.pak, лежащий в папке gearbox. Теперь достаем звуковой файл из директории sound/misc и прослушиваем его задом наперед. Оказывается, это фраза «To win the game you must kill me Randy Pitchford».

На диске вы найдете как сам оригинальный файл dsbossit.wav, так и его перевернутую версию dsbossit2.wav.

### 3. Неродившиеся монстры ПолуЖизни

Кстати, с помощью проги PakExplorer можно покопаться и во внутренностях самого Half-Life. Для этого открываем файл pak0.pak в папке Valve. Среди прочих интересных вещей можно найти модельки неиспользованных в игре монстров. Разархивируем их в любую директорию, а для просмотра используем прогу MDLv2, которую... верно, можно тоже найти на нашем компактe. Открываем файл с моделькой и наслаждаемся... Среди названий скрытых монстров встречаются такие выдающиеся личности, как Aflock, Archer, Big Rat, Boid, Chumtoad, Floater, Friendly, Gasbag, Kingpin, Stukabat.

Всех этих существ вы также можете найти у нас на компактe и просмотреть в MDLv2. У большинства из них присутствует анимация, и для меня остается тайной, по каким соображениям эти создания не попали в игру. Ведь некоторые из них, пожалуй, будут симпатичнее «имеющих место быть» монстраков.



## Heavy Metal F.A.K.K.2

### 1. Звуковые файлы

Открываем файл pak0.pak с помощью WinZip и вытаскиваем оттуда содержимое директории \sound\player\easter. Там нахо-



дятся весьма прикольные звуковые файлы с казусами, случившимися при озвучке английской версии.

## 2. Зверинец Джулии

В игре вызываем консоль (~) и набираем **map zoo**. Теперь можно побегать по секретной тестовой карте, представляющей собой длинный коридор с комнатами. В каждой комнате сидит по особи из вселенной F.A.K.K.2. Так как животные по натуре своей не очень дружелюбны, то готовьте «Узи». И не говорите потом, что я вас не предупреждал.

## 3. Блэйд возвращается

Опять вызываем консоль (~) и набираем **spawn blade.tik**, после чего перед нами предстает фигурка Блэйда из SiN. Может, все-таки слухи о готовящемся SiN2 — не сказка?



## 4. Секретные движения Джулии

На **нашем компактe** найдете замечательную прогу **SkinView**, которая позволяет просмотреть все **скины Джулии**, а также все **движения**, среди которых есть не использовавшиеся в игре, а предназначенные для рекламных постеров. Инструкцию по эксплуатации ищите там же, **на компактe**.

## MDK2

### 1. Звездные разработчики

Находится на четвертом уровне, где мы играем Куртом. Пробираемся на огромную площадку, где необходимо **разрушить три генератора** монстров, после чего загоревшиеся огни светофора откроют дверь. В этом месте еще из конусообразных скал исходят желтые световые потоки к небу. Обратим же и мы свой взор к нему.

Ищем наугад любое пустое от звезд место и направляем на него свой взгляд, предварительно включив «снайперку». Если повезет, получим возможность лицезреть пролетающую «рожицу» одного из разработчиков с забавной подписью снизу. Таких фоток по небу летает целая куча, нужно столько приложить должные старания и отыскать все. Разработчиков нужно знать в лицо! Занятие это не из легких, но ни в коем случае не стоит сдаваться.

## 2. Для чего телескоп собаке?

Недалеко от начала **пятого этапа** есть небольшая комната, в центре которой стоит **телескоп**. При особом желании в него можно посмотреть. Но для этого ни в коем случае не следует разбивать решетку в полу, закрывающую проход в следующую комнату, иначе ничего не выйдет. Итак, стреляем в **окуляр** телескопа, пока тот не развернется «лицом» к решетке. Теперь встаем на решетку и прыгаем к окуляру... То, что увидит там Макс, наглядно демонстрирует прилагающаяся картинка.



## No One Lives Forever Как поют разработчики

Загружайте игру, нажимайте клавишу **T** и набирайте **mpmiked**, после чего вам предложат невероятное количество денег. Не соблазняетесь и смело нажимайте на **NO**, иначе вас просто выкинут из игры. В награду за добросовестность вам дадут насладиться **прикольной песенкой** от разработчиков, запрятанной таким хитрым способом. Только отключите до этого игровую музыку, а то ничего не услышите.

## RealMYST 3D

### 1. Мистический пинг-понг

На острове Мист посетите **планетарий**. Выключите **свет**, поудобнее устройтесь в кресле и, выдвинув панель, наберите в ней



следующие данные: в полях **месяц, дата, год** необходимо указать **MARCH 1 1978**, а в поле **время** — время, которое показывает в данный момент **часовая башня** (по умолчанию — 12:00 AM). Нажмите кнопку поиска. Как только на экране появится стабильная картинка, в поле **месяц** поменяйте значение с **MARCH** на **NOVEMBER**. Все готово, можно играть в пинг-понг. **На нашем компактe** можете найти сейв сего знаменательного события. Для активизации «сохраненки» просто закиньте ее в папку сейвов игры, по умолчанию — **realMYST Interactive 3D Edition/SAV**. Учтите, что управлять в скрытой мини-игре можно только левой джойстиком, для чего необходимо двигать ползунок, изменяющий поле **время**.

## 2. Яйцо от Суан

На диске с игрой зайдите в директорию **Scn**, а затем в **Maps**. Там лежит небольшое видео с говорящим само за себя названием **cyanegg**. Разбиваем... упс... открываем и смотрим. Оно представляет собой набор быстро чередующихся **фоток разработчиков игры**. Для более удобного просмотра просто нажмите на «паузу» и аккуратно перемещайте ползунок перемотки вашего любимого проигрывателя. Кстати, в этой же директории лежит весьма странное видео **huevo** в стиле «телеснег», которое мне ни разу не удалось встретить в самой игре. Его предназначение до сих пор остается загадкой.

## Serious Sam

### 1. Яйцеголовые кротимовцы

В самом начале игры практически все игроки, повинаясь голосу свыше, произносящему «Вперед, убей их всех», сломя голову бегут вверх по лестнице, навстречу опасности. Даже те, кто предпочитает обследовать все уровни от начала и до конца, выискивая все лазейки и нычки, почему-то не обращают внимания на тот факт, что первый уровень начинается вовсе не с места старта Самуила на ступеньках «замка». Она начинается несколько раньше. И настоящие Серьезные Самуилы бегут по ступенькам не вверх, а **вниз**.

Вместо того, чтобы отдаться на растерзание судьбе, не лучше ли развернуться на **180 градусов** да и спуститься к подножию здания? Теперь, когда вы внизу, **еще раз** повернитесь на **180** и оглядитесь. По левую и по правую руку от вас будут две двери. Подойдите к той, что **слева**, и «постучите»



Ты сюда не ходи — гнаар башка попадет, совсем мертвый будешь. Ты назад ходи — там разработчики тебе помогут.



(просто нажмите «Открыть»). Платформа выдвинется в стену, а из проема выйдут... разработчики игры.

Мы — не хиппи,  
мы — не панки,  
мы — кротимовцы...



Что, не ждали? Да не просто разработчики, а **большеголовые уродцы** с лицами программистов, которых хлебом не корми, дай только представиться. Так все время и бегает за вами хвостиком и имена свои выкрикивают. Смотрится презабавно, а уж как они умирают от выстрелов — просто неопишимо. Кстати, как только последний из разработчиков покинет «застенок», погода улучшится и уровень можно будет пройти при свете солнца (а вовсе не в жуткий ливень). Если войти в потайную дверь и спуститься в подвал, то можно разжиться ракетами. И это — на

первом уровне. За аналогичной дверью справа находится **вторая «партия» разработчиков** игры.

Для того чтобы открыть эту дверь, в нее нужно выстрелить из ракетлаунчера. Где его взять? Наверху. Поднимайтесь по скату до центрального входа, поворачивайте направо, спрыгивайте на парапет и с него перебирайтесь на **крышу** здания: здесь вас и будет ждать ракетница.

## 2. С кольцами на Биомеханоидов

Но это еще не все. Стоит только покинуть территорию «двора», выйти, что называется, в чисто поле (пустыню) и направиться к виднеющемуся невдалеке **оазису** (со двора он не виден — выходите за забор и направляйтесь к горам, расположенным впереди и немного по левую руку от каменной тропы; под одинокой пальмой лежит дополнительный заряд ракет, дополнительная жизненная сила в виде сердца Serious Health и патроны для штурцера), как дорогу преграждают сразу **четыре Биомеханоида**.



Самое начало игры, а Биомеханоиды уже тут как тут. Если ваше первое родео будет не с быками-мутантами, а вот с этими бестиями, значит, вы настоящий Серьезный Сэм...

гвоздка. Когда будете убегать от механоидов, смотрите не попадите по пальме (той самой, что произрастает посреди оазиса). Иначе активизируется триггер, вызывающий **Гарпий**. А уж с авиаподдержкой механоиды живо с вами расправятся. Уж лучше с птичками «поговорить» потом, в более интимной обстановке, когда самцы-механоиды не будут докучать.

На нашем компакт вы найдете демку, во всех подробностях демонстрирующую нахождение ракетницы (пожалуй, самый сложный момент), появление кротимовцев и битву с отрядом Биомеханоидов при воздушной поддержке звена Гарпий. Кстати, битва с отрядом кротимовцев в демке тоже есть... хе-хе-хе. Записано специально для журнала. Ловите момент. Чтобы все заработало, скидывайте все файлы в директорию **Demos** и активизируйте через внутриигровое меню.

## Finita la komedia

На компакт направляйтесь в раздел «По журналу», там — в «Территорию разлома», и вы обнаружите подборку материалов по статье. Как обычно, все снабжено инструкциями, описаниями и картинками.

Напоследок поделюсь с вами одной интересностью из моего любимого **Full Throttle**. Если помните, когда вы во второй раз заходили в бар **Kickstand**, там сидел парень и стучал ножом по пальцам руки. И если вы просили его дать вам попробовать, он всегда отказывал.



На самом деле надо было быть настойчивее, и тогда после десяти попыток он бы согласился. До сего дня я никогда и не догадывался, что в старичке **Full Throttle** запрятана такая вот мини-игра.

Этим материалом мы завершаем «массовую» публикацию «easter eggs» в «Территории разлома» и приступаем к планомерной и более экономной (увы, количество «яиц» не безгранично, поиск усложняется) работе в «КОДексе». Каждый номер (надеюсь, что каждый) на страницах «КОДекса» вы сможете найти одно-два «яйца». Разобранных предельно подробно, с иллюстрациями, демками и тому подобной мишурой. ■



Парень из второй партии после того, как я выстрелил ему в голову. Еще не упал, но уже в корчах.

Причем не какие-нибудь, а **Major** (то есть самые большие). Сражаться с супостатами, имея на вооружении лишь пару колец (второй можно взять справа от места старта), — занятие не для слабых духом. Только не пугайтесь: держите тварей на дальней дистанции, и их ракеты не попадут в цель. Ну а вы сможете спокойно обстреливать механоидов из колец, благо заряд бесконечен. Минут десять спринта, и пустыня — девственно чиста. Ни одного врага. Есть тут, правда, еще одна за-





В прошлой беседе мы с вами убедились, что полный процесс локализации компьютерной игры — штука далеко не простая. На отдельных этапах все вроде бы мило и незамысловато, но если рассматривать каждую из составляющих подробно (процесс подписания контракта, PR-программу, адаптацию сюжета, креативный перевод текстов, озвучку и многое прочее), то понимаешь, что это множество хворостинки переплетается в единый толстенный веник, сломать который ой как нелегко. Впрочем, в этом есть определенный азарт и несомненный вызов.

По плану у нас с вами сегодня разговор о самом процессе локализации. То есть — о той кухне, которая напрямую связана с приготовлением финальной версии проекта из той сырой заготовки, одобренной специальным пакетом по локализации (он же *localisation kit*, сокращенно — *lockit*), которая приходит от зарубежных разработчика/издателя. Версии, адаптированной для российского рынка. Иначе говоря, для нас с вами.

### Креатив креативу — друг, товарищ и брат

Какие у нас исходные данные? Во-первых, материальная часть, которая состоит из самой игры, вышеназванного пакета по локализации, специальной документации и прочего, прочего, прочего. Во-вторых, четкое представление о концепции будущей *русской* игры, детальное позиционирование проекта, а также суррогат идей и смелых решений относительно сюжета и главных героев. Отсюда и отталкиваемся.

Будем считать, что все технические мате-

риалы оказались удобоваримыми и не потребовали никакого специального вмешательства. Редкий случай, конечно, так как в подавляющем большинстве случаев *lockit* попросту не обеспечивает полноценной переработки игры. Например, в случае с игрой «Звездные пилигримы: Тайна "Каскады"» этот самый, с позволения сказать, *lockit* не предусматривал изменения названий кораблей, ряда сообщений и надписей на игровых меню и кнопках. Варианта тут два. Либо забыть да забить и развести руками —



**Почти все актеры любят немного покривляться и поглумиться над текстом. То прочтут его голосом Великого Вождя Пролетариата, то неожиданно добавят пару крепких слов... Подчас сильно жалеешь, что эти перлы не попадают в локализацию!**

дескать, извините, такие уж материалы нам предоставили. Либо собраться с духом и начать требовать обновлений пакета, а то и новый *lockit*. В том случае о сделанном нами выборе вы можете узнать, поиграв полчаса в «Пилигримов».

После того как технический продюсер (напомню, что это душа и интерфейс проекта, практически тот самый товарищ Крузенштерн — человек и пароход) все материалы расфасовал, прицепил бирки и отправил на дальнейшее растерзание, часы отбивают начало креативной части, подхватываемой редактором локализации. На начальной стадии его работа также сводится к планомерной расфасовке — ага, тут будет работать автор-переводчик, здесь потрудится наш звукорежиссер совместно с агентом звукозаписывающей студии, потом на непашаное поле выведем корректора, и так далее. Самым приоритетным среди всего этого многообразия работ является подготовка скриптов — специальных текстов, с которыми будут впоследствии работать актеры. Почему специальные и чем они отличаются от обычных текстовых опусов? Давайте разбираться.

### Дела актерские

На секунду взглянем на ситуацию глазами актера. Представьте, что к вам подходит некто, настырно протягивающий испещренные мелким шрифтом листочки и при этом бормочущий что-то из серии «тут вот эта... продекламировать надо... чтоб все классно было...». Понятно, что такие сентенции способны вызвать разве что недоумение. Актер не просто читает текст, он — *играет*. А чтобы правдоподобно сыграть доверенного ему персонажа, актеру требуется вжиться в роль. И именно поэтому, прежде чем актер

заберется в специальную комнату с огромным микрофоном, ему необходимо составить четкий образ своего виртуального героя. Кто он? Плохой-хороший, добрый-злой? Какова его профессия? Какой такой баджорский эmissар? Какие у него характерные черты? Что значит — клингононенавистник, клингоны — это такие устрицы, кажется?.. Вопросов множество, и их поток не прервется, покуда актер не получит всю нужную информацию. Никак не раньше.

Некоторые актеры, особенно те, что хорошо известны и частенько мелькают на радио и в кино, предпочитают брать сценарий загодя, дабы ознакомиться с ним на досуге за чашечкой кофе или бокалом вина. Так, например, работает Дмитрий Харатьян.





**...как, например, небезызвестный Саша Быков, который создал неподражаемый образ морозоустойчивого эльфа, циника, философа и пьяницы. Браво, Саша!**

Кстати, раз уж мы заговорили о знаменитостях, то, в теории, для записи можно пригласить практически любую звезду экрана, более того — подобный опыт в российской лок-индустрии имеется. Однако, как ни парадоксально это может показаться, далеко не всегда маститая суперзвезда улучшит проект. Менее известные актеры порой обладают лучшим знанием предмета и куда быстрее схватывают суть дела.

Кроме того, выбираемый актер должен подходить для той задачи, которая будет перед ним поставлена. Великолепный театральный профи может не суметь... отчитать сухой дикторский текст, с которым легко справится радио- или телеведущий. Верно и обратное. Существует немногочисленная когорта «универсальных» актеров, которые с одинаковым профессионализмом могут и текст рекламного ролика прочитать, и партию Онегина сыграть, но они — исключение из правил.

Однако давайте вернемся к скриптам, которые чуть было не оказались погребены

**С точки зрения финансов**

Наверняка вы уже задавались вопросом, сколько стоит запись актеров, включая оплату гонораров, студии и работу агента со звукорежиссером? Разумеется, окончательная цифра варьируется от объема работ, но обычно она легко укладывается в \$1000... При условии, что не приглашаются суперпопулярные актеры — там один только актерский гонорар может быть в несколько раз больше всей этой суммы.



**Порой актерам явно не хватает творческого простора в небольшом помещении с микрофоном. Многие из них играют не только голосом, но и активно при этом жестикулируют...**

под ворохом нюансов студийной работы. Итак, к скриптам существует несколько основных требований, родившихся на основе опыта работы с актерами. Самое главное — скрипт должен максимально помочь актеру вжиться в роль. Далее идут следствия. Перед записью мы шепчемся с актером об игровом мире, его особенностях, характере отыгрываемого героя, причем откидываем подальше всякие формальности и выражаемся конкретным понятным языком (например, «сволочь редкостная, но еще можно перевоспитать», или «матерый солдафон, впрочем, к герою относится с уважением, за своего почитает»). В скрипте перед каждой репликой мы обяза-

тельно указываем ее экспрессивную окраску. Если пренебречь этим, то герой, швыряя в супостатов огненный шар, ласково и с заботой скажет «возьмите-ка вот это», а тихой ночью у костра, предлагая своим голодным спутникам поделить последний паек, неожиданно заревет «возьмите-ка вот это, р-р-р-р!!!». Ну а если актер работает над диалогом, то мы даем ему полный текст, а не только реплики его героя. Зачем? Возьмем, например, фразу «дай-ка мне этот меч». На первый взгляд, все очевидно и, вероятнее всего, при прочтении актер сделает смысловое ударение на слово «меч». Однако если до того речь шла о том, что заветным мечом желают обладать два персонажа, то акцент необходим на «мне». А если герой ни за какие коврижки-кочерыжки не желает расстаться со своим любимым оружием, то акцент требу-

ется поставить на слово «этот»... Мелочь? Не скажите. Чтобы добиться естественного звучания диалогов (а их практически никогда не озвучивают два актера **одновременно**), необходимо очень точно расставлять смысловые акценты. Иначе при прослушивании так и хочется скрестить руки на груди и презрительно бросать знаменитое «Не верю!» Станиславского.

Работа над подготовкой скриптов — целая история. Однако рано или поздно она заканчивается, и тогда приходит черед следующему исключительно креативному этапу — кастингу, т.е. подбору актеров. В теории кастинг происходит следующим образом. Редактор, получив исчерпывающие описания каждого из игровых персонажей, несет к агенту со студии, вместе с которым они составляют список актеров и вызывают их на пробное прослушивание. Пятнадцать минут работы — и сразу ясно, подходит актер или нет. И так, пока не будет утвержден

окончательный состав. Однако это — лишь теория, так как богатый опыт и хорошая сработанность с агентом студии позволяют определять финальный актерский состав практически сразу, обычно — по телефону. После четырех-пяти локализаций наш общий список включал не менее трех десятков актеров, с которыми мы плотно работали, зная их сильные и слабые стороны.



**Дмитрий Назаров, наш российский Дед Мороз, который лично встречался в Великом Устюге с их Санта-Клаусом. Шикарный голос бравого вояки командора Ворфа — его работа.**

## Дела технические

Lockit, каким бы идеальным он ни был (а идеала, как известно, не существует), всегда чреват кучей хлопот. Возни — море, любой lockit — это одновременно и темная лошадка, и кисейная барышня, требующая строго индивидуального подхода. От разработчиков lockit обычно приходит в виде открытых ресурсов (текстовых файлов, картинок) и компилятора, который метелит все это хозяйство, после чего загоняет его в ресурсные файлы игры. Бывает и другая ситуация, когда выдаются только тексты и картинки, а их вставкой в релиз занимаются сами разработчики. Второй вариант — дело кислое, так как все ресурсы нужно перекинуть туда-обратно, а это трафик мегабайт эдак на триста, плюс сами разработчики могут насажать дополнительных ошибок. Например, в «Акимбо: Маленький воин» после



подстановки названий уровней один из них оказался в неверной кодировке, а в «Европа 1492-1792: Время перемен» пришедшая карта мира с русскими названиями провинций содержала столько ляпов, что мы даже не знали, плакать или смеяться. В общем, lockit — это конструктор, где часть деталей находится в собранном состоянии, часть сломана, часть подлежит редактированию, а часть может быть собрана только самими разработчиками.



**Володя Вихров, принимающий участие в озвучивании чуть ли не половины всех рекламных роликов на телевидении. Профессионал самой высшей пробы, один из немногих, кто может «с листа» грамотно и четко играть своего персонажа.**

Только в исключительных случаях lockit содержит файлы-исходники — те, что написаны на C++, ассемблере или еще каком языке программирования. Фишка тут не только в правах и копирайтах, но и в политике локализации: даже самые мелкие изменения в исходниках могут потом аукнуться неожиданными проблемами. Помните про пирамиду из кубиков? То же самое. Поэтому работаем только с ресурсами lockit'a.

Правда, бывает и так, что мы ловим какой-нибудь неприятный глюк. Он же баг. Случай, между прочим, более чем распространенный — в «Затерянном Мире» мы сумели не только обнаружить критическую ошибку, но даже и отследить, откуда у нее растут ноги. Далее — запрос разработчикам, и все в порядке. Ну а если на подходе патч, то сидим и ждем, чтобы отправить игру в печать с самым последним обновлением.

Еще примеры? Извольте — из истории локализации «Морские Титаны: Зов Глубин». Неплохой lockit, грамотная документация — все для счастья! Однако на этапе тестирования игра на строго определенных миссиях выдает прощальный финт ушами и вылетает. Что за беда? Документация молчит, разработчики в недоумении, мы в панике. И тут выясняем, что в пиратской версии те же самые проблемы. На тех же самых миссиях. Ага, думаем, это уже подсказка, и принима-

емся перекапывать ресурсные файлы — занятие жуткое, но иногда, увы, неизбежное. Выяснилось следующее (какой ценой — история умалчивает): оказывается, названия уникальных объектов, например, радара «Большой Ух» или платформы «Шторм», продублированы еще в одном специальном файле с описанием искусственного интеллекта. И если названия не совпадают с теми, что указаны в основных ресурсах, то игра падает. Поди догадайся...

Мораль: на протяжении всей локализации технический продюсер, отвечающий за подстановку ресурсов и их жизнеспособность, без работы не сидит. Сюрпризов множество, причем самые неприятные из них вылезают уже на этапе тестирования. Почему это названия месяцев выводятся на английском



**Подобрать классный женский голос — более проблематично, нежели мужской. Увы, несмотря на хорошие предпосылки, мы не сработались с этой актрисой... Роль жестокой кардассианки из «Отверженных» оказалась ей не под силу.**

языке («Европа 1492-1792: Время перемен»)?! Где этот переводчик, так его?!!! Ой, извините, это совсем не переводчик, это разработчики перепутали названия идентификаторов и значения идентификаторов... Срочно за Outlook — нужно опять стучать кулаком по столу.

Кстати, а как там дела у переводчиков? Трудятся, адаптируют, проводят политику партии — переписывают сюжет, придумывают новые имена, сражаются с вечно неумещающимися на кнопках названиями. Поскольку работы у креативщиков море-океан, технический продюсер и редактор стараются подготовить для них самую благо-

датную почву. Скажем, передать все тексты в стандартном текстовом или word'овском формате, чтобы ребятам не ломать голову, нужно ли переводить названия каких-нибудь индексов. Они ведь такие — переведут. А потом еще будут орать дурниной, что это игра теперь не запускается?..

## Финальный тюнинг

Озвучили. Перевели. Адаптировали. Собрали. Интегрировали... Готово? А вот и нет. С момента окончания работы над ресурсами запускаются еще три процесса: подготовка всевозможной полиграфии, тестирование и открытие тематического сайта. На самом деле все эти процессы живут буквально с самого начала работы над проектом, но реальную мощь набирают ближе к финалу.

К полиграфии относятся: руководство для пользователя, коробка, вставки в диск, реклама, плакаты — в общем, громада печатной продукции, которая старательно развешивается на стенах, красуется на полках или становится любимым чтивом. Как правило, большая часть этих ресурсов (разумеется, в открытом виде) является частью lockit'a. Но иногда, на безрыбье, мы готовим и собственную полиграфию, что тоже стоит немалых усилий.

Сайт — обязательная часть лок-шоу. Откуда игрокам узнать о готовящейся к выходу игре? Где посмотреть скриншоты? Где примериться к системным требованиям? Очевидно, что необходим посвященный игре сайт, который мы всегда стараемся открыть как можно раньше. Наполнение происходит поэтапно. Как только определились с концепцией и позиционированием — запускаем анонс и открываем первую страницу, предварительно подготовив дизайн, а также даем зеленый свет тематическому форуму. Готова русская бета-версия — ставим на всеобщее обозрение скриншоты. На подходе руководство для пользователя — выкладываем информацию об игровой вселенной, персонажах, расах, противоборствующих сторонах и т.д. Ну а после выхода игры пополняем сайт обновлениями, патчами, нередко — демо-версиями или наборами новых карт и ссылок.

Тестирование... Тестирование является одним из самых сложных этапов, несмотря на кажущуюся тривиальность — подумаешь, в игру поиграть... Ан нет. Аналогия простая: возьмите все детали автомобиля и попробуйте собрать из него машину целиком. Не вдаваясь в подробности — далеко на таком агрегате не уедешь, факт. Точно так же и в локализации: отдельные компоненты требуют скрупулезной проверки, а главное — взаимной притирки.





**Жанночка Никонова.** Когда мы ее в первый раз прослушивали, наслаждаясь красивейшим и очень сексапильным голосом, звукорежиссер потянулся и чуть слышно пробормотал: «Эх, ей бы Кама-Сутру читать!..»

Для некоторых проектов мы отводим на тестирование столько же времени, сколько и на всю остальную часть локализации. От развлечения остается мало — ведь нужно пройти игру всеми возможными способами на всех распространенных конфигурациях компьютеров, попутно проверив сетевую часть и устойчивую работу на разных операционных системах. И лишь после этого, затаив дыхание, поставить на запись мастер-диск, на всякий случай нарисовав на лицевой стороне пару пентаграмм и рун. Все-таки есть в этом какая-то магия...

### И все?..

Пожалуй, тут было бы уместно поставить жирную точку. Диск отправлен в печать, компьютеры получили заслуженный отдых, на челах работников одновременно читаются и усталость, и гордость за проделанный труд... Идиллия. Однако локализация — вот живучая особа! — на этом еще не закончилась. Добиваем.

Необходимо поддерживать сайт, накачивать его новой информацией и (если оно надо) заниматься локализацией патчей. Не-

обходимо следить за письмами игроков, создавая глобальную базу данных отзывов. Необходимо отвечать на форумах, которые после релиза за считанные дни наполняются десятками вопросов и комментариев. Необходимо давать рекламу и вести анализ ее эффективности... Вот еще сколько всяких «необходимо».

**XXX**

А теперь заключительное слово, финальная черта для всего нашего разговора. При наличии амбиций (а этого — хоть отбавляй) процесс локализации превращается в сложную и порой изнуряющую работу. Пиратам в этом смысле живется легче, но спится тревожней. Однако поводов для жалоб и поскуливания нет и быть не может! Отдача колоссальная. Окончание работ, когда ты знаешь, что выложилась весь, вложив максимум сил, умений и опыта, становится своеобразным моментом просветления и истины. Ага — вот оно, счастье! И лучшей наградой за проделанную работу становится ваш выбор, ваши отзывы и ваши пожелания.

И вот теперь можно поставить точку. ■



## Костыли для "Каунтера"

**Все, что вы не хотели знать о читях**

Tim Yunaev

статья подготовлена при участии [www.counter-strike.ru](http://www.counter-strike.ru)

**Данный текст представляет собой аналитический обзор, ни в коем случае не являющийся руководством к действию. Наша позиция такова, что игроки не должны использовать какие-либо нечестные методы, чтобы получить преимущество перед другими — какие бы причины ни приводились в оправдание. Это вопрос чести каждого игрока; к тому же все равно рано или поздно тайное станет явным.**

**Тем не менее, возможно, знание различных способов мошенничества поможет поймать мошенника. И, учитывая то, что большинство игроков все-таки играет честно, мы решили, что этот аналитический обзор будет для них бесполезен.**

### Вступление

Итак, вашему вниманию предлагается обзор программных способов мошенничества в игре Counter-Strike. Рассмотрены практически все известные, высказан ряд предположений по неизвестным, а также рассмотрены некоторые другие вещи. Поскольку практически все существующие программы такого рода написаны англоязычными пользователями, а их названия уже примелькались, первым всегда идет англоязычное название. К некоторым прилага-

ются картинки, но не ко всем, ибо ряд "трюков" виден только в динамике.

В ряде мест используется английское слово **cheat** (чит). Один из вариантов перевода глагола to cheat — «вести нечестную игру» (согласно словарю "Лингво"). Согласно же словарю Вебстера, это «получение преимущества путем лжи или жульничества». Данный термин может использоваться, когда пользователь получает игровое преимущество, применяя с известной целью:

- специальные программы, влияющие как-либо на игру;
- специальное аппаратное обеспечение;
- модификацию исходной программы;
- ее документированные возможности, заранее объявленные мошенническими (так называемые cheat codes).

Второй необходимый нам англоязычный термин — **exploit**. Наиболее подходящий нам перевод этого слова — «использовать что-то в своих интересах». В терминологии компьютерной безопас-



ности это слово имеет отрицательную окраску и обозначает "использовать ошибки или недоработки в программе в своих интересах".

## 1. Cheats (читы)



Так выглядят модели контр-террористов и террористов, которые использует aimbot.

1. Внешний aimbot (также известен как *autoaim*). Самый известный чит — в смысле, почти все о нем знают и поэтому часто обвиняют других в его использовании. Имеется несколько вариантов его, наиболее широко распространенный из них — *cs4x0rz Aimbot v1.0*. Говорят, существует также *aimbot* от *death\_adder*. Но поскольку раздобыть его не удалось, был протестирован только *cs4x0rz Aimbot* и его же *autoaim* (это тот же *aimbot*, где исправлены ошибки и улучшена производительность на слабых компьютерах).

Принцип работы этого *aimbot* достаточно прост: он анализирует изображение на экране и, обнаружив внутри квадрата заданного размера участок заданного цвета, «двигает» мышью так, чтобы этот участок попал в центр экрана (там же обычно находится прицел).

Хорошая в теории идея оказалась неприменима на практике, и вот почему:

- Aimbot не делает разницы между игроками и предметами, он ориентируется только на цвет. Бегать с включенным *aimbot* на всех картах, кроме *de\_dust*, достаточно сложно, поскольку он постоянно пытается «повернуть» игрока в какую-либо сторону;

- Aimbot не работает с *default*-моделями и требует замены всех моделей. После замены все контр-террористы отображаются моделью *L337 Krew* красного цвета, а все террористы — моделью *L337 Krew* зеленого цвета. Это неудобно для зрительного восприятия игры и позволяет легко вычислить использующих *aimbot* простым вопросом: «А какая у меня сейчас модель?»;

- во время стрельбы *aimbot* скорее мешает, чем помогает. В частности, если противников больше одного в поле зрения, он постоянно перескакивает прицелом с одного на второго, третьего и т.д. При появлении в радиусе видимости другого игрока прицел начинает двигаться и продолжает находиться в постоянном движении, что практически исключает успешную стрельбу из снайперских винтовок;

- Aimbot несколько тормозит машину (в тесте величина FPS упала с 49 до 32 и стала нестабильной). В *readme* бота написано: причина торможения — «медленный» компьютер. Не смертельно, но неприятно;

- Самый большой недостаток. Aimbot «видит» только то, что видит игрок. Он не наведется на врага, который сидит в темном

углу или за укрытием (даже если он только что туда зашел). Если игрок не будет постоянно оглядываться по сторонам, *aimbot* ему не поможет. Если будет — *aimbot* ему и так не нужен.

Вывод: данный *aimbot* не годится для начинающих игроков. Возможно, он будет очень полезен, если с ним поиграть месяц-два и привыкнуть к нему, но в любом случае куда полезнее будет поиграть месяц-два без него.

2. Внутренний *aimbot* (можно также назвать его «*headshot script*»). Все недостатки предыдущего *aimbot* проистекают из того, что это отдельная программа, от CS не зависящая и поэтому не имеющая ни доступа к его данным (например, координатам игроков), ни возможности точной установки параметров (например, установить прицел прямо на игрока). Однако не так давно появились и другие *aimbot*, которые заменяют собой кусок кода, отвечающего за наведение на цель. Поскольку такой *aimbot* имеет доступ ко всем данным игры, он не стреляет в своих, наводится на противника, даже если игрок его не видит (игрок ослеплен или противник в темноте), точно наводится даже на дальних дистанциях и не обращает внимания на убитых.

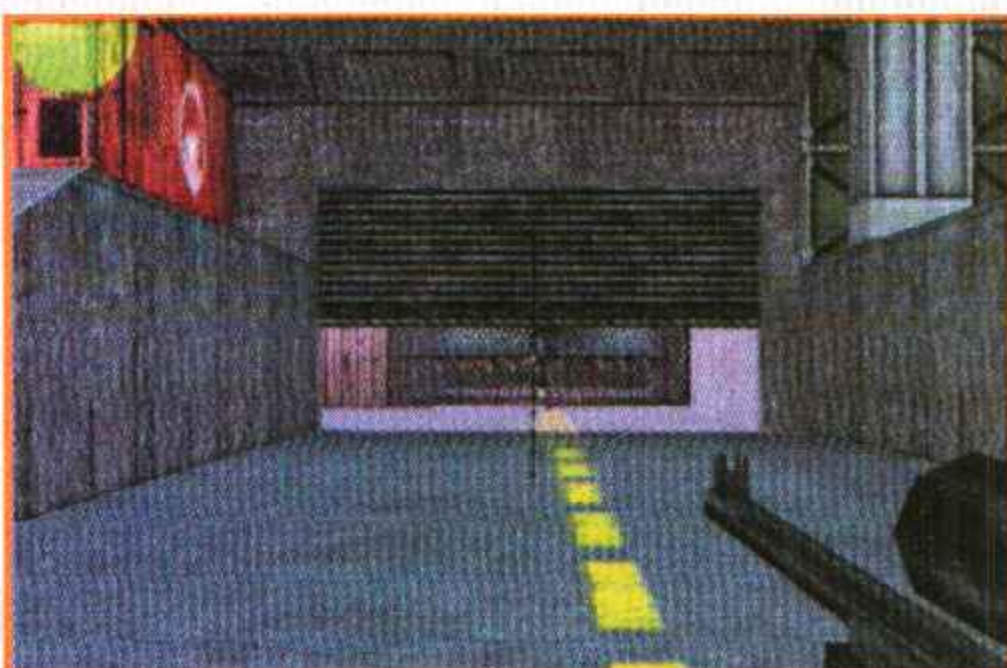
Существуют как минимум две различные версии этого *aimbot*: первая сделана русским программистом, скрывающимся под прозвищем *Vasily Pupkin*, вторая — американцем *Nemseh*. В Сети есть две страницы, с которых можно скачать демки с записью работы этих двух *aimbot*ов: <http://client-bot.narod.ru> и <http://members.aol.com/inemseh/>. Но самих программ там нет, поэтому пришлось смотреть только на демки. Также на странице *Nemseh* предлагается купить чит за \$500.

3. *Autoshoot*. Внешняя программа. Авто-





матически производит выстрел, как только противник пересекает центр экрана. Современные версии умеют учитывать задержку в пинге и стрелять раньше или позже. Менее известный чит; принцип работы совпадает с использованным во внешнем aimbot. Унаследовал все недостатки вышеописанного aimbot; разве что игрока не поворачивает, а инициирует стрельбу. В результате он лупит по стенам, иногда по своим игрокам и по вспышкам от гранат. Бесполезный чит.



Обратите внимание на отсутствие черного круга вокруг снайперского прицела.

4. **Sniper blackout fix.** Внешняя программа. Убирает черный экран вокруг прицела снайперских винтовок (4-5 — 4-8) при включении приближения. Теоретически полезен, хотя практически угол обзора все равно остается небольшим. При инсталляции заменяет текстуры. Программа висит в памяти, торможения отмечено не было. При использовании другого оружия никак себя не проявляет. Этот чит мог бы быть нейтрализован разработчиками игры с помощью патча, но почему-то пока такого патча не выпустили. Впрочем, полезен sniper blackout fix только снайперам.



Стены по центру экрана практически отсутствуют.

5. **Wallhack** («прозрачные стены»). Внешняя dll. Имеется несколько разновидностей данного чита. Все они работают только в случае, если игрок использует драйвер OpenGL: перехватывая установку параметра *alpha*, отвечающего за прозрачность текстур. Самые навороченные из них имеют массу дополнительных настроек, позволяющих, к примеру, не рисовать вспышки от flashbang и клубы дыма, рисовать цельный прицел, изменять коэффициент прозрачности стен и убирать тени от объектов. К их недостаткам можно отнести глючность, сложность установки и настройки, работу только с OpenGL 1.1, неэстетичный вид игры и трудность ориентации в пространстве, а также побочные эффекты (например, ослепление flash-гранатой, взорванной за стеной). Использование чита легко обнаружить по поведению игрока.

6. **Speed cheat.** Внешняя программа. Изменяет коэффициент деления системного таймера Windows, в результате чего все системные задачи начинают работать быстрее (или медленнее). С ее помощью игрок может в считанные секунды добежать до базы противника и за одну секунду убить всех врагов из пулемета. Существуют два варианта данного чита: самый старый увеличивал скорость до максимума, но сейчас уже непригоден к использованию, так как современные сервера определяют его. Второй чит позволяет плавно менять скорость и поэтому не определяется сервером до тех пор, пока прирост скорости не достигнет определенного уровня. Стоит заметить, что уровень этот достаточно мал и эквивалентен прибавке к скорости примерно на 30%.

Данный чит работает и в Half-Life, поскольку весь код, отвечающий за перемещение игрока, находится на клиентской стороне, что позволяет нормально играть людям с пингом больше 100. Его использование легко обнаружить по поведению игрока, поэтому жулики такого рода быстро выгоняются с серверов.

Существуют также глюки, связанные с процессором Athlon, напоминающие эффект от speed cheat, хотя сам пользователь никакого мошенничества не использует.

7. **Autofire**, также **burstfire**, **quickfire**. Внешняя программа. Увеличивает скорость стрельбы (так называемый *burst fire*). Стреляет быстрее, эмулируя частые «нажатия» левой кнопки мыши. Активизируется при нажатии третьей кнопки. Практическая польза

невелика, поскольку для изменения количества выстрелов приходится выходить из игры, что малопривлекательно. Чит практически непригоден при игре в Интернете, где задержки могут достигать значительной величины. Не увеличивает максимальную скорость стрельбы оружия.

8. **Lagshot.** Внешняя программа. Приостанавливает игрока, прекращая на время выстрела трансляцию его координат на сервер, что повышает точность стрельбы (на сервере проверяется скорость игрока при определении точности попадания) и облегчает уклонение от вражеских пуль, поскольку все стреляют в фиктивное местоположение. После выстрела скорость восстанавливается снова. Чит работает путем замены кода в *client.dll*, из-за чего не действовал в версии CS 1.1, но автор оперативно оценил ситуацию, и сейчас уже доступен новый вариант.

9. **Lambert.** Внешняя программа. При рисовке моделей игроков устанавливает для них флаг «является источником света», что облегчает прицеливание и стрельбу в темных местах. Чит работает путем замены кода в Half-Life, из-за чего не действовал в версии 1.1.0.6, но автор, опять же, выпустил новый вариант.

10. **Smokehack.** Bat-файл, меняющий местами два спрайта, которые отвечают за прорисовку дыма от дымовой гранаты и дыма от оружия. Это снижает (но не нивелирует полностью) эффект задымленности от гранат. Не работает в версии CS 1.1, поскольку там проверяется целостность спрайтов.

11. **Chasecam.** Внешняя программа. Позволяет игроку «выйти» из своего тела (как будто находясь в режиме *spectator*) и, например,

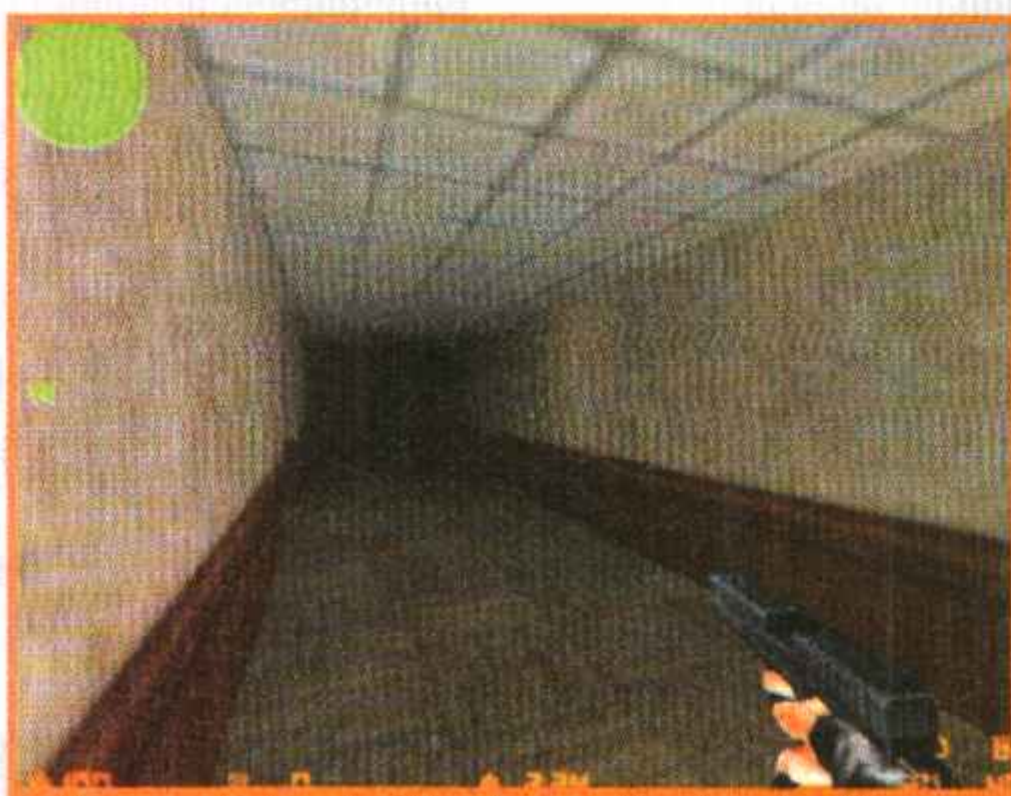


Комментарии излишни



посмотреть за угол, нет ли там противника, прежде чем совершить вылазку. Само собой, игрок в это время стоит и ничего не делает, что по прошествии некоторого времени обычно вызовет подозрения других игроков. По этой причине назвать его пригодным к употреблению трудно. Последняя версия работает и на серверах с *lock camera mode*.

**12. Wireframe.** Внешняя dll. Рисует «каркас» карты, показывающий игроку, что происходит на карте с путями впереди (это трудно объяснить, лучше увидеть). Чем-то напоминает «прозрачные стены». Работает только с OpenGL.



Так темные локации выглядят у игроков, использующих жульнический nightvision.

**13. Nightvision.** Внешняя dll. Увеличивает яркость в очень темных местах. Не имеет зеленого оттенка, как стандартные *Night Vision Goggles* из Counter-Strike. Очевидно, не нужно покупать. На картинках изображены внутренности дома на карте *cs\_mansion* при полном выключенном освещении, но включенном чите.

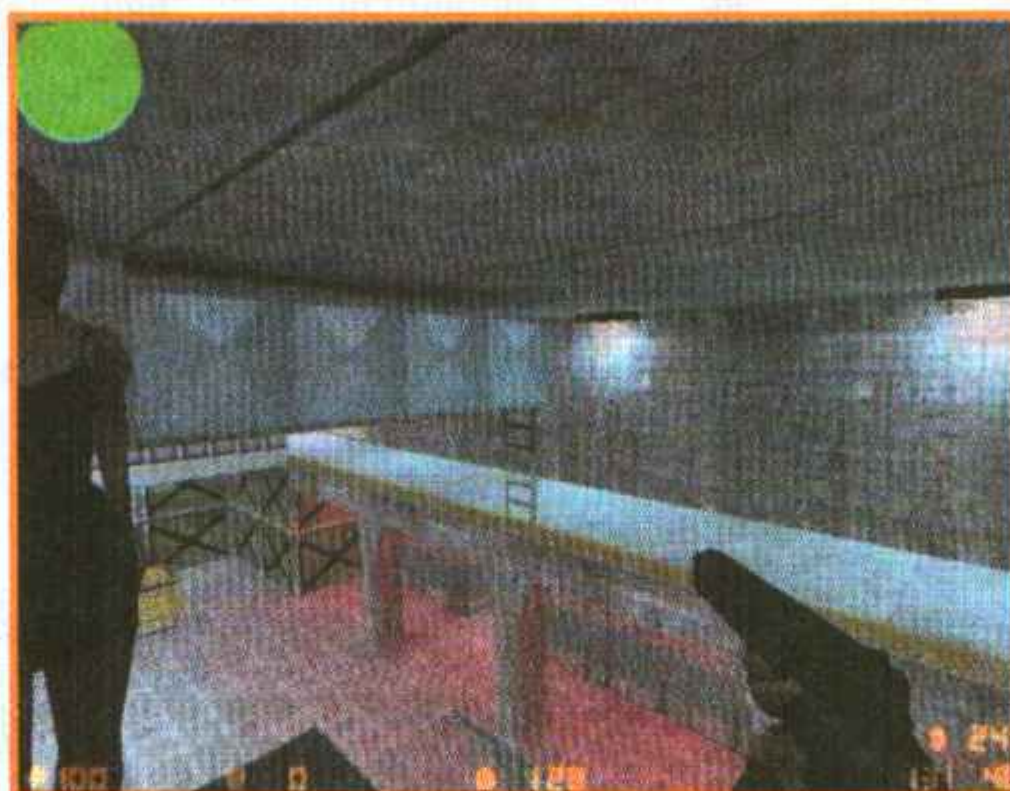


Обратите внимание на желтые элементы на радаре — это противники.



Дымовая граната лежит, а дыма нет.

**14. Allradar.** Внешняя dll. Кроме своих игроков, показывает на радаре также



Cs\_assault: я запрыгнул на лампу справа от входа.



Cs\_assault: я запрыгнул на ящик перед задней дверью.

и противников с указанием их координат.

**15. Smflash.** Внешняя dll. Полностью убирает эффекты от *smoke*- и *flash*-гранат.

## II. Exploits (баги)

Здесь собраны ошибки в программе (т.е. поведение программы, явно не предусмотренное разработчиками).

**1. Разного рода скрипты и программы, приводящие к падению сервера.** «Валят» HL-сервер путем (как правило) переполнения буфера или эксплуатации других ошибок. Эти ошибки постоянно исправляют, но тут же находятся новые.

**2. Неуязвимость к стрельбе в сидячем положении в воде.** Если игроки целиком находятся в воде, огнестрельное оружие не наносит им повреждений. Существует известная ошибка, из-за которой игроку, присевшему в воде, также не наносятся повреждения огнестрельным оружием, несмотря на то, что часть его тела находится над водой. Происходит это из-за неправильного просчета положения модели относительно поверхности воды. Достаточно многие игроки используют эту ошибку в своих целях. К сожалению, авторы Counter-Strike не в состоянии самостоятельно исправить ее, поскольку она находится в движке Half-Life, исходники которого у них отсутствуют.

**3. Strafe jumping** (он же *bunny hopping*). Из-за ошибки в движке от id Software появилась возможность практически неограничен-

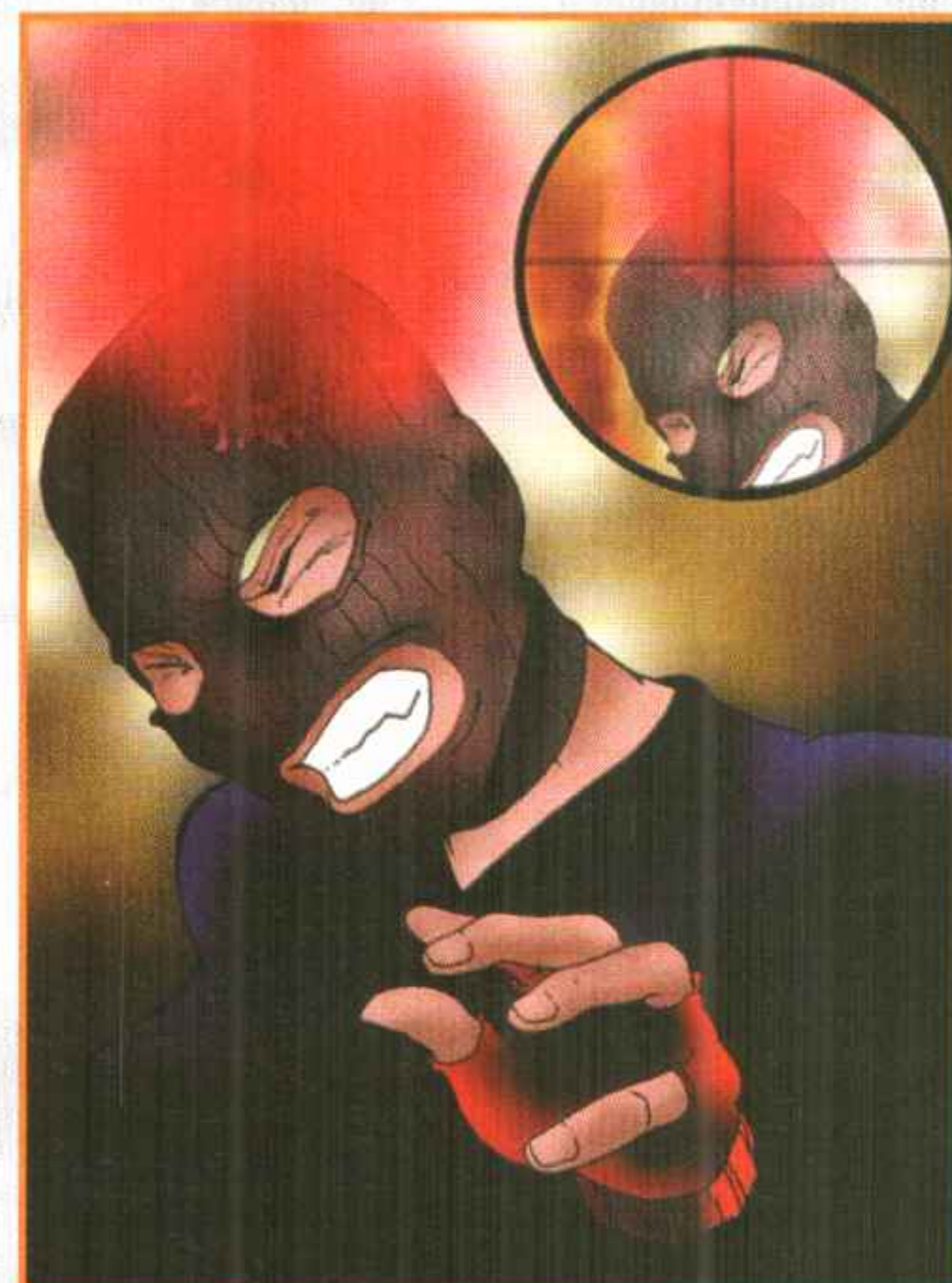
но набирать скорость путем выполнения некоторой достаточно нелогичной для разгона последовательности действий. Сюда же можно отнести и т.н. *Strafe jumping*: по непонятной причине игрок, который прыгает боком вперед, движется несколько быстрее, чем игрок, который прыгает прямо или просто бежит вперед. Логическое объяснение этому факту найти сложно, что позволяет квалифицировать *strafe jumping* как мошенничество, основанное на использовании ошибок.

Организатор международного турнира по Counter-Strike Фрэнк Нуччио выразил эту мысль таким образом: «*Strafe jumping* не использовался и вообще запрещен к использованию в турнире. Эта особенность Counter-Strike не планировалась разработчиками. Она дает абсолютно мошенническое преимущество. Команды, игроки которых будут использовать данную тактику в любом турнире CPL, будут дисквалифицированы».

В том же духе высказался лидер одной из влиятельных американских команд *Rumble in The Desert* после продолжительных дискуссий: «Вот что, ребята: официальная позиция Лиги определяет *Strafe jumping* как использование ошибки в коде игры. Это не является читом по определению, но мы уверены, что разработчики игры сделали данную ошибку несознательно. По этой причине ее использование недопустимо в играх Лиги».

К сожалению, авторы Counter-Strike не в состоянии самостоятельно исправить также и эту ошибку, поскольку ее программная основа находится в движке Half-Life.

**4. Hostage jumping.** Как известно, можно запрыгнуть на голову заложнику, который следует за тобой, после чего начать прыгать у него на голове. Заложник тоже начинает прыгать, в результате игрок, отталки-





ваясь от него же в прыжке, запрыгивает выше, а заложник следует за ним. Появляется возможность запрыгнуть в те локации карты, которые иначе были бы совершенно недоступны. Как и в случае со Strafe jumping, это совершенно нелогично и расценивается как использование ошибки (к сожалению, весь код управления заложниками выглядит как одна большая ошибка). Впрочем, использовать данную ошибку в динамичной игре достаточно трудно из-за сложности таких прыжков.

### III. Противодействие мошенничеству

Первые читы появились вместе с первыми играми. Сейчас назрела новая индустрия — индустрия читов к онлайн-играм. Разумеется, борцы за честную игру не остались равнодушными и начали выпускать разные программы, которые могли бы обнаружить мошенника или как-либо противодействовать ему. Самой известной из таких программ является, несомненно, PunkBuster ([www.punkbuster.com](http://www.punkbuster.com)). Это бесплатная программа, работающая по принципу «клиент-сервер». Существуют сервера, защищенные PunkBuster. Если игрок хочет играть на таком сервере, он должен скачать клиент PunkBuster и запустить его перед игрой. Клиент передает на сервер информацию о программах, запущенных на компьютере игрока, и контрольные суммы некоторых файлов, а сервер решает — играет игрок честно или использует читы.

Естественно, такой ход не ускользнул от внимания разработчиков читов. Появились первые программы, позволяющие играть на защищенных серверах, используя читы. На данный момент таких программ всего несколько. Авторы PunkBuster постоянно вводят новые блоки защиты, авторы читов постоянно их обходят или придумывают новые методы взлома. Технология, которую использует PunkBuster, рассчитана на уровень среднего пользователя и легко обходится профессиональным взломщиком (каковыми и являются большинство авторов читов). Скажем, существует программа **pbhack**, которая способна скрыть от PunkBuster факт использования читов. Существует также **PunkBuster emulator**, который эмулирует всю внешнюю функциональность PunkBuster, не производя при этом никаких проверок. Найти эти программы в Интернете недавно было очень легко, сейчас стало труднее, но все же можно. Кроме того, PunkBuster стоит на очень малом количестве игровых серверов, и эти сервера предназначены, как правило, для клановых или турнирных боев, поэтому посторонним играть на них не разрешают. В частности, автор статьи не

знает ни одного известного российского сервера, на котором был бы установлен PunkBuster.

А вот что пишет о PunkBuster один из авторов читов для CS, который его взламывает: «Все попытки бороться с читерством выглядят жалко. Одной из лучших таких попыток была программа PunkBuster. Но некоторые из нас непрерывно взламывают PunkBuster, находя в нем ошибки и различные возможности противодействия. Поэтому мы можем продолжать мошенничать даже на серверах, защищенных PunkBuster, где люди даже не подозревают, что мы жульничаем, поскольку слепо верят, что PunkBuster — надежная программа против читов. На самом деле она набита ошибками не меньше, чем сами игры».

### IV. А почему, собственно, люди пишут читы?

Причин много. Большая часть из них напоминает те, по которым люди пишут и компьютерные вирусы. Одни хотят самоутверждения, другим просто интересно поковыряться в чужом коде. Есть и те, чей уровень игры значительно ниже навыков программирования, что позволяет им восполнить недостаток игрового опыта техническими средствами. Вот мнение автора нескольких читов для CS: «Лично я — честно — создаю читы, чтобы научиться. Взламывать игры вовсе не так просто, как создавать странички с чужими программами. Я был вынужден сесть за книги и потратить кучу времени, чтобы сделать эти программы, не для того, чтобы испортить вам игру или кому-то напакостить, а чтобы научиться самому. Думаю, остальные взломщики работают по той же причине, поскольку мы не получаем денег за свою деятельность. Я испытываю восхищение, когда моя программа начинает работать, и я могу делать с игрой что хочу. Для меня это гораздо важнее, чем получить первый приз на турнире по Counter-Strike...»

Недавно автору статьи удалось пообщаться с одним из наших известных авторов читов (он пожелал остаться неизвестным). Вот что он написал нам (с небольшими сокращениями; молодежный сленг заменен на русскоязычные эквиваленты):

«Я начал писать читы после того, как понял, что мастерство некоторых игроков на серверах, где я играю, гораздо выше моего. Мне и многим другим людям не хочется зря растрчивать свое время на обучение ненужным, в общем-то, вещам, таким, например, как умение «вести» мышкой движущуюся цель. И в то же время мы не хотим постоянно умирать только по той причине, что на сервер зашел опытный игрок, глупо посвятивший свою жизнь игре в CS. Мы не используем читов против равных — только против опытных игроков, мешающих нам нормально играть. В общем, как только на сервере появляются опытные игроки — наш скилл тут же возрастает благодаря использованию читов. Кроме того, это так приятно — резать много возмнившего о себе игрока ножом пять раз подряд...»

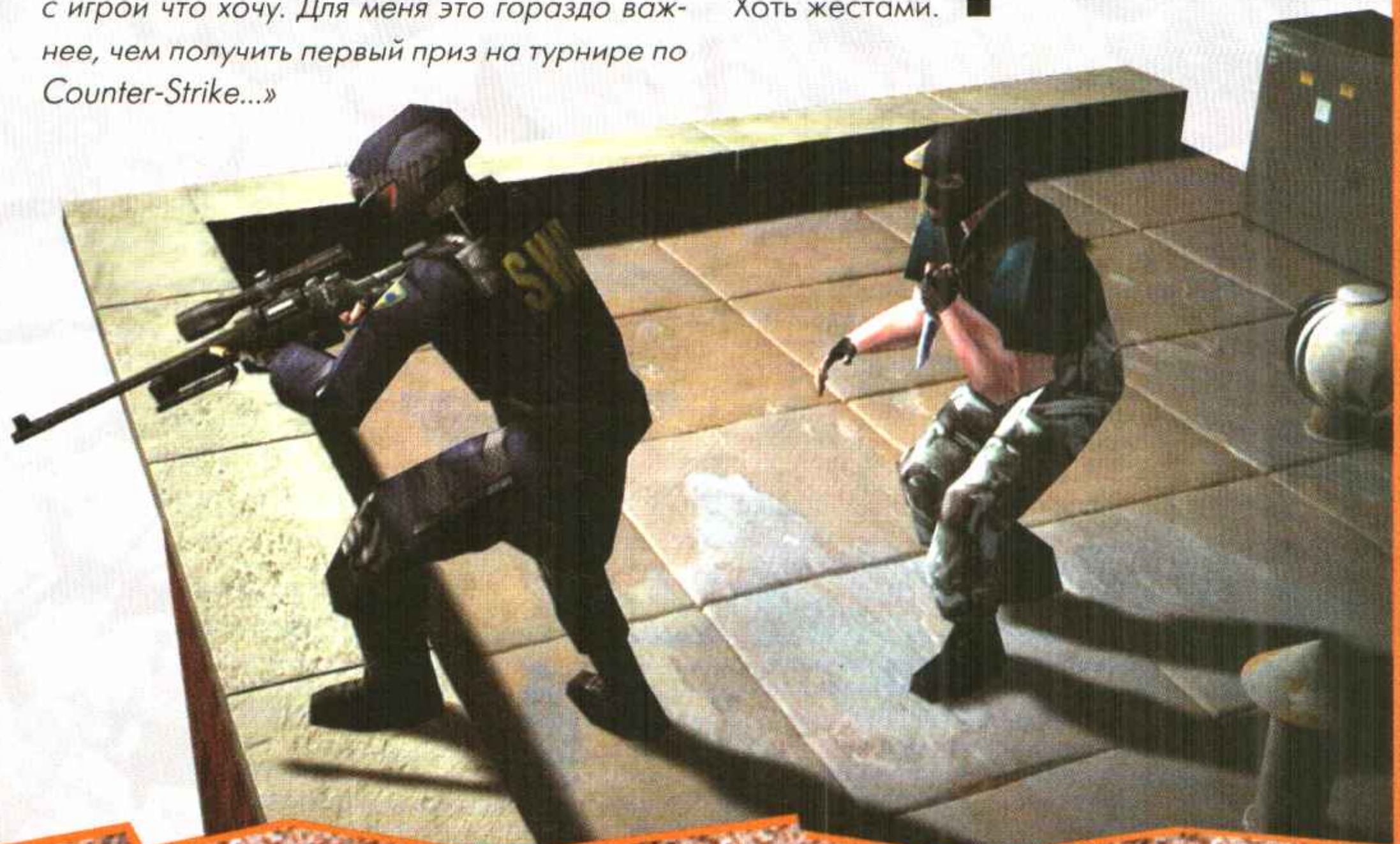
...Интерес? Мне интересно играть и с читками, и без них; читы просто помогают легче играть.

...Другие игроки ни разу не заподозрили в нас читеров — мы не делаем ничего, что было бы не под силу любому опытному игроку...

...Мы считаем, что это хорошо — облегчить себе и другим игрокам игру, не приобретая при этом ненужного опыта...»

Как говорится, вашу бы энергию — да в мирных целях...

P.S. Очевидно, искать какие-либо из упомянутых в статье программ на нашем компактe — не стоит и пытаться. Если причины такого решения кому-то не ясны, мы беремся изложить их индивидуально, в письменном, устном и каком угодно еще виде. Хоть жестами. ■





Serious Sam наделал много шума и обрел огромное количество фанатов, самые рьяные из которых уже начинают заучивать коронные фразы и выражения своего кумира (Сэма, разумеется) и даже утверждать, что он круче любого Дюка Ньюкема. Круче, круче, не сомневайтесь. Ну а мы, рядовые работники шприца и скальпеля, радуемся появлению нового именитого пациента и, вооружившись необходимыми для вскрытия инструментами, приступаем к любимому делу. Вскрытие показало, что пациент умер от вскрытия...

## Плевральная пункция

Для начала отсепааровываем каталог, куда была установлена игра, и знакомимся с игровыми папками, которые нам могут пригодиться. Директория \Controls содержит файлы, где прописано управление для различных игроков. При желании можно открыть их обычным «Блокнотом» и изменить управление, но лучше этого не делать — данную несложную операцию можно выполнить и из меню игры.

В папке \Demos поселились файлы с демонстрациями игры, которые можно посмотреть, выбрав в главном меню игры пункт «Демонстрация». Вообще-то это непорядок. Поэтому хватаем края директории хирургическими пинцетами и зажимами Жюлли. К каждой демке относятся три файла с различными расширениями: \*.des, \*.ini, \*.dem и \*.tex. Нас интересуют только первые два типа. Сделав разрез на первом, вы сможете поменять название демонстрации. Если же есть желание изменить тип просмотра демонстрационного ролика, воспользуйтесь вторым. В нем вы увидите следующие строки:

```
gam_iObserverConfig = 1;  
gam_iObserverOffset = 1;
```

В верхней строчке после знака равенства указывается число «экранчиков», на которые

разбивается экран при просмотре демонстрации, чтобы вам было удобнее обозревать действия каждого участника сражения (минимальное значение — 1, максимальное — 4). Что касается нижней, то она определяет, будет ли по окончании данного демонстрационного ролика проигрываться следующий (1 — да, 0 — нет).



Четыре «экранчика» позволяют смотреть из глаз сразу всех участников мясорубки.



Андрей Верецагин aka Soldier  
soldier@igromania.ru



В каталоге \Levels хранятся файлы с расширениями \*.vis, \*.wld и \*.tex. Если первый тип не представляет никакого интереса, то второй содержит в себе структуру уровней. Ну а в третий зашиты текстурки. Файлы \*.wld и \*.tex открываются при помощи поставляющегося с игрой редактора уровней. Обратите внимание на то, что редактор

напрочь отказывается вгрызаться в те файлы, которые лежат не в игровой директории. Со-

ответственно, если хотите заняться рассмотрением или редактированием местных уровней и текстур, создайте любой подкаталог в папке с игрой и скопируйте туда нужные файлы, и лишь потом открывайте их с помощью «серьезного» редактора. В имени каждого файла из директории \Levels (кроме тех, что отвечают за вступление, начальную демонстрацию и технологический тест: Intro.wld, Karnakdemo.wld, KarnakdemoTbn.tex и Techtest.wld, TechtestTbn.tex — их лучше не трогать) указан номер этапа и его название. Например, если файл назван 01\_Hatshepsut.tex, это означает, что в нем хранятся текстуры первого уровня, который называется Hatshepsut. Можно стартовать игру с любого этапа путем замены всего нескольких файлов.

К примеру, если вы хотите, начав игру, сразу оказаться в последнем пятнадцатом



уровне, хватайте корсангами файлы 15\_TheGreatPyramid.wld с 15\_TheGreatPyramidTbn.tex и переименовывайте их соответственно в 01\_Hatshepsut.wld и 01\_HatshepsutTbn.tex. Вовсе не обязательно заменять последний уровень на первый, можно сделать это с четвертым и третьим этапами.

## Лапароскопия

Самые важные файлы «Крутого Сэма» авторы не стали прятать по подкаталогам. Зато присвоили им необычное, на первый взгляд, расширение \*.gro. На деле это лишь обычные zip-архивы, просто переименованные.

Распакуйте интересующий вас gro-файл в любую директорию. Сделав нужные вам изменения и преобразования, запакуйте содержимое архива обратно. Теперь немного о том, куда направить свои скальпели, дабы существенно изменить «начинку» игры и обогатить свою коллекцию музыки.

Самый большой из архивов — 1\_00\_a.gro (весит двести мегабайт). Он содержит в себе массу полезных вещичек, раскиданных по многочисленным подкаталогам. Легким движением руки направляем лезвие вниз.

Первый из «органов-подкаталогов», который нам может пригодиться, это \Data. Вскрыв его, вы обнаружите две папки и файлы с содержанием титров (Credits.txt и Credits\_End.txt) и текста вступительного ролика (Intro.txt). Ничего не стоит заменить в «истории болезни» фамилии сотрудников компании Croteam на имена своих товарищей. Остальное, таящееся в недрах директории \Data (многочисленные файлы с игровыми текстами), нас не интересует, так как все представленные здесь текстовики — англоязычные (русские же аналоги хранятся в отдельной папки, но об этом позже).

Другая важная папка называется \Models. При внимательной микроскопии обнаруживается, что здесь хранятся все модели в виде mdl-файлов, которые открываются местным редактором моделей.

Каталог \Sounds служит пристанищем для звуковых эффектов и англоязычной речи пер-

сонажей. Все звуки аккуратно разложены по подкаталогам. В папке \Ambience собраны звуковые эффекты, издаваемые окружением, в \CutSequences — звуковое оформление скриптовых сцен, в \Doors — шум и скрип дверей, в \Environment — звуки, создаваемые окружающей средой, в \Items — звуковые эффекты, дающие о себе знать при находке какой-либо вещи, в \Menu — звуковое оформление меню, в \Player — издаваемые Сэмом звуки (в том числе и речь в подкаталоге \Quotes) и в \Weapons — выстрелы из разного оружия. Щипцами и зажимами выдираем все это богатство на свет божий и раскидываем по баночкам с формалином на рабочем столе, в запуске/выгрузке Windows, в Word'e.

В директории \Textures притаилась большая часть всех игровых текстур. Как с ними обращаться, вы уже знаете.

Помимо файла 1\_00\_a.gro существуют еще три весьма содержательных архива: 1\_00\_music, 1\_00\_Sounds\_RUS и 1\_00\_Texts\_RUS. Распаковав первый, вы сможете обнаружить настоящую серьезную сэмовскую музыку, записанную в формате \*.mp3. Включите эти композиции в плейлист своего музыкального проигрывателя или же удалите их и вставьте на их место свои любимые мелодии, не забыв при этом присвоить им имена оригинальных. Покажите-ка мне того, кому «сэмова» музыка не по душе пришла. Такую душу необходимо в срочном порядке экстирпировать. Иди сюда, милок. Иди, иди, не бойся... Сестра, новокаин. Впрочем, к черту анестетики. Будем резать по живому!

## Палата для плановых больных

Архив 1\_00\_Sounds\_RUS.gro хранит в себе звуковые файлы с разнообразными репликами «Сэма» на русском языке. Все они имеют формат \*.wav, так что вам не составит труда перезаписать их, заменив своей речью или словами какого-нибудь товарища Дюка Ньюкема из шестой палаты. Как только закончите операцию, можете выпивать себе двойную дозу феноталбита. Для успокоения. Это надо ж до такого додуматься: Сэмов голос — да на чей-то чужой... Хотя главное — это возможность выбора.

Напоследок недрогнувшей рукой раскройте содержимое архивного 1\_00\_Texts\_RUS.gro. Если вам не нравится предыстория игры, можете считать, что файл Intro.txt создан специ-

ально для вас. Исковеркайте оригинальный текст, придумайте собственный вариант вступления, сделайте себя участником игры, заменив имя Сэма на... Ну, например, свое.



Делайте все, что душа пожелает (если ее не вырезали двумя абзацами выше).

Самое время заглянуть в директорию \Messages. Там вы найдете еще четыре способных заинтересовать вас папки: \Background, \Enemies, \Information, \Weapons. В первой лежат txt-файлы, содержащие тексты миссий (те, что предлагаются вашему вниманию в начале любого уровня), названные в соответствии с тем, какого этапа тексты в них хранятся. В каталоге \Enemies, как нетрудно догадаться, находятся текстовики с описанием различных монстров, а в \Information — содержание электронных писем, которые вам присылает «помощник» во время игры. Если есть желание, можете заняться созданием «модификации» игры на базе имеющихся уровней. Практика показывает, что порой получаются удивительные вещи.

## Выписной эпикриз

Больной Сэм «Серьезный» Стоун, двух месяцев отроду, поступил в приемное отделение областной больницы с жалобами на боли в правом боку, ломоту в пояснице, дискоординацию движений, помутнение рассудка, мелькание красных пятен перед глазами. Постоянно беспокоят истошные крики Гарпий и Камикадзе по ночам. В ходе проведенного в стационаре лечения состояние больного улучшилось. Жалобы на боль в пояснице прекратились сразу после того, как из крестцово-тазового сочленения была извлечена седалищная кость Скелетона. Помутнение рассудка нивелировалось внутривенным вливанием экстракта из самки Гнаара. Крики Камикадзе и Гарпий перестали беспокоить на третий день терапии, когда больному была назначена вечерняя клизма и ракетлаунчер под мышку. В удовлетворительном состоянии пациент выписан под наблюдение участкового терапевта Та-Ума... ■





## НОВОСТИ

Quake III Arena  
<http://quakequake.com/fppics/mikiectf.htm>

Некто с никнеймом Mikie выложил отлично сбалансированную карту для Q3 CTF. На этой карте изображена комната



самого Мики, поэтому карта называется **Mikie's Room CTF**. Замечательный баланс, неплохие рулезы и классные нычки, не говоря уж про нестандартность дизайна — что еще требуется любителям хватать чужие флаги?

+++

[www.planetquake.com/lvl](http://www.planetquake.com/lvl)

Выпущен новый мэппак от ребят с **ThreeWave CTF**. Карты подходят к стандартному Q3 CTF и **Team Arena CTF**. Среди прочего имеет место быть красивая



карта под названием **Japanese Castles** и средненький уровень под названием **Shinning Forces**.

+++

[www.planetquake.com/artofwar](http://www.planetquake.com/artofwar)

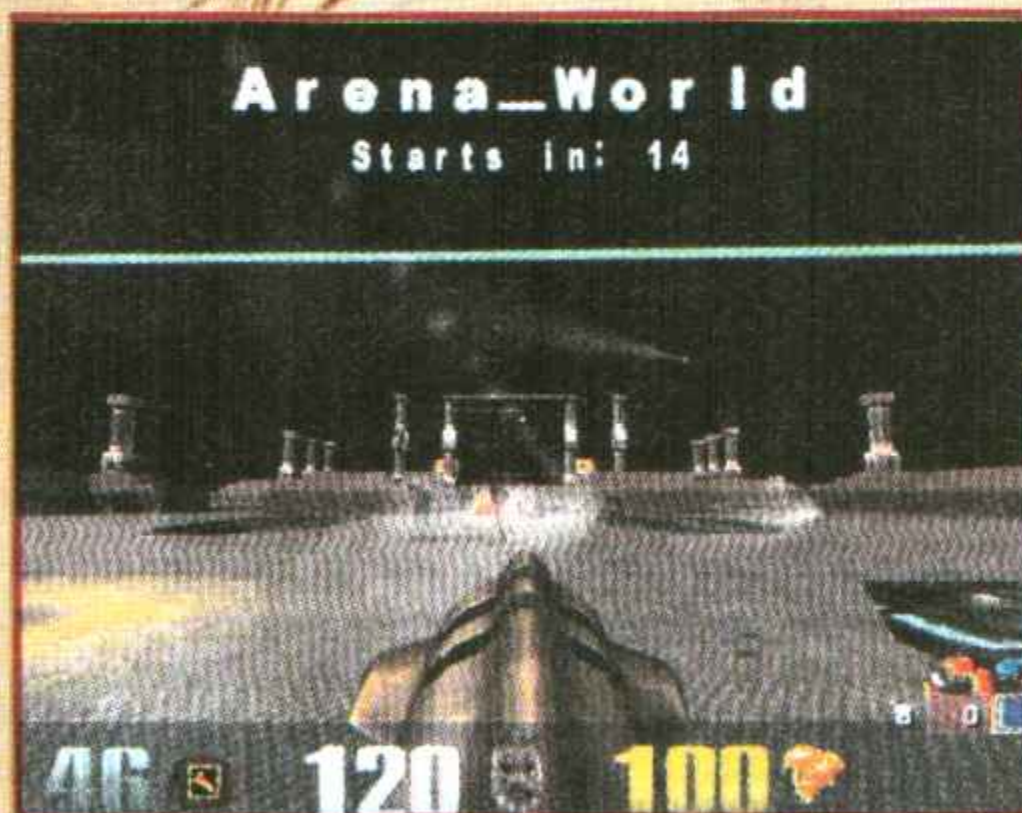
Создатели **Art of War** (о нем вы могли прочитать в "Игромании" №4) в перерыве между созданием бета-версий мода написали маленькую server-side модификацию. **Seeker Quake** превращает все ракеты, выпускаемые из rocket launcher, в самонаводящиеся снаряды — **Seekers**. Ракеты сами отыскивают цель по одному из параметров: в режиме **Free For All** "сикеры" атакуют игроков с большим, чем у вас, количеством набранных фрагов; в **Capture the Flag** ракеты либо атакуют врага, ута-

## QUAKE III

## Arena World

[www.planetquake.com/aw](http://www.planetquake.com/aw)

Оригинальный мод, чем-то напоминающий приснопамятный **Quake World**. Есть два режима: дефматч (**AW Tournament**) и тимплей (**Arena World**). В обоих случаях имеется интересный вид пилочка для ногтей (бензопила)



и пулемет — практически точная копия своего собрата из **Team Arena**. По геймплею, впрочем, эти два режима различаются абсолютно.

Первый предназначен для дуэльных сражений и ничего особенного собой не представляет. Сплэш на себя не действует, гравитация нехило завышена и вообще — халява.

Второй намного интересней. Представьте себе некую симметричную закрытую арену. В каждом из "полюсов" арены по точке респауна — красные и синие. По центру арены проходит некое поле, которое, если в него войти, телепортирует вас на респаун. Таким образом, ближнего боя с участием той же бензопилы не получится. Но зато какой кайф — бегу к полю и на ходу стреляю из ракетницы. Противник меня замечает, стреляет в ответ — и не попадает. Потому что я уже телепортировался.

Патронов — завались, да все оружие, кроме BFG, выдают разом. Забавная штука, но, к сожалению, не более того.

Рейтинг: ① ② ③ ④ ⑤

## Bouncy Quake 3

[www.planetquake.com/bouncyq3a](http://www.planetquake.com/bouncyq3a)

Что делать, если оружие не причиняет врагу ни малейшего вреда? Да-да: стреляете, стреляете, а в итоге — ну ни процентика здоровья не слетает. Тупиковая, казалось бы, ситуация... Но все поправимо. Существуют еще два варианта уничтожения врагов: **falling damage** и падение в пустоту. **Falling damage** — это урон от падения с высоты, а падение в пустоту встречается на некоторых картах и означает мгновенную и безболезненную смерть.

И вот в таких условиях (плюс повышенная гравитация) предлагается сыграть в один из трех вариантов игры: **King of The Hill**, **Elimination** и **Control**.

"Король горы" — игрок занимает определенную позицию (как правило, самую высокую) на карте. Пока он там стоит, ему идут очки. Как только он оттуда падает, очки начисляются уже другому игроку — тому, кто ближе всех к "вершине". Обычно с этой точки совсем легко сверзиться, поэтому на подходе к горе хорошо бы запастись ракетницей или рейлганом, которые помогут спихнуть "короля".

**Elimination** — более интересный режим. У каждого игрока имеется десять жизней. Как только он теряет все десять, выбывает из игры. И так до последнего квакера. Напомню, что "вынос тела" может состояться либо при получении смертельного урона от падения, либо от полета в пустоту.



**Control** — чем-то напоминает **King of The Hill**. На карте есть некий флаг, нахождение рядом с которым приносит вам очки. Естественно, враги приложат все усилия, чтобы вы не особенно задерживались у древка.

**Bouncy Quake 3** — мод не из разряда тех, что поражают воображение, но скрасить им однообразие традиционного геймплея вполне возможно. Вечерок-два...

Рейтинг: ① ② ③ ④ ⑤

## UNREAL TOURNAMENT

## XMaps

[www.zen.co.uk/home/page/graham.thompson/gweb/](http://www.zen.co.uk/home/page/graham.thompson/gweb/)

Скажите, не надоело ли вам для смены карт непосредственно во время игры лезть в **Multiplayer/Start new multiplayer game**, настраивать кучи мутаторов и подгонять число ботов под большие карты? Да, слышу усталые вздохи. А слабо в считанные секунды переключиться в режим **Assault**, а через пять минут — вообще в **Operation Stingray**? Кто там кричит "консольные команды надо учить"? Не верю. Консоль — это уже пережиток про-





шлого! Наше поколение выбирает мод **Xmaps** (бурные овации в зале)!

Итак, Xmaps — мод, призванный упростить процедуру переключения кровавых арен, без утомительного заучивания ключей команды *switchlevel*. Выбираем тип игры (поддерживаются все установленные моды), создаем парочку списков карт под него, задаем необходимые мутаторы (под тип игры и под каждый список отдельно), запускаем. Теперь при нажатии кнопочки ("биндится" в меню *Controls*) на экране предстает симпатичная менюшка — аналог меню *Speech*, из которой можно переключиться на другую карту списка, поменять список, сделать *restart* (!!) и многое другое. Множество применений этого наипольнейшего мода, я думаю, вы без труда определите сами. Мод получил наивысшую оценку на авторитетнейшем сайте **Modsquad**, который, надо сказать, высокими баллами не швыряется.

Итак — мод, с которым вы больше не будете тратить время на ползание по менюшкам *New game*. Особенно пригодится админам клубов и организаторам чемпионатов.

**Рейтинг «Мании»: ① ② ③ ④ ⑤**

### Jumper

[www.planetunreal.com/unrealtower](http://www.planetunreal.com/unrealtower)

Вам никогда не казалось, что на картах УТ излишне много разных ящиков, уступочек, пандусов или балкончиков, на которых уютно лежат всякие рулезы? А случилось ли вам чувствовать на собственной шкуре, что такое "контроль высоты"? Специально для вас, а также для всех любителей нестандартного



**Redeemer берется в один прыжок!**

геймплея, труженик **MeltDown** подогнал мутатор **Jumper**. Его целью было — увеличить высоту прыжка. Насколько? А как поставите. Можно чуть-чуть — так, чтобы запрыгивать на небольшие "приступочки". А можно запрыгивать на небольшие башенки... На те, что на *CTF-Face*. Как говорится, возможны варианты.

Радость омрачают некоторые баги — скажем, иногда, после взятия *JumpBoots* или выхода из воды, высота прыжка не восстанавливается. Тем не менее, мод способен доставить немало удовольствия, добавив в игру некоторую нестандартность.

**Рейтинг «Мании»: ① ② ③ ④ ⑤**

### PC Gamer Olympics

[www.nikodemus.demon.co.uk](http://www.nikodemus.demon.co.uk)

Ну, господа горячие головы, отложите в сторонку оплавившиеся *Rocket Launcher*'ы и еще дымящиеся *Flack*'и, ибо сейчас мы займемся исключительно мирным делом — проведем Олимпийские игры. Разумеется, прыгать с шестом или прыгать через барьеры никто не собирается — платформа **Unreal Tournament** вносит свои коррективы. Я говорю о новом моде к этой замечательной игре — **PC Gamer Olympics**. Для разминки расстреляем пару-тройку мишеней из *Sniper*



**А слабо пробиться через стену Скаарджей с помощью пулемета?**

*Rifle*. Легко? Теперь заберемся на вершину колодца с помощью *Impact-Hammer*. Раз плюнуть? А попасть "сферой" с движущейся платформы по отдаленному объекту? А пролететь управляемой ракетой *Redeemer*'а по узким коридорам? В конце концов, пропрыгать по узким платформам до выхода? И это еще не все. Даже серьезный игрок навряд ли одолеет все виды "спорта" с первого раза. Мод жалеет неудачливых игроков — если вы серьезно застряли, то через пять минут безуспешных попыток вас переведут на следующее испытание. Хорошие результаты поощряются, имеется даже таблица рекордов.

В целом мод помогает развивать или укрепить базовые умения — движение, прыжки,



щившего ваш флаг, либо летают вокруг флага, формируя нечто вроде защиты; в *Team Deathmatch* атака идет по любому из игроков команды противника. Интересный и увлекательный мод, весьма рекомендую скачать.

+++

[www.planetquake.com/killer](http://www.planetquake.com/killer)

Широко известный в узких кругах мэпмейкер **Killer** сваял CTF-карту под названием **Feel The Base**. Карта предназначена



исключительно для **Q3 Team Arena** и сделана на высочайшем уровне качества. На ней просто *надо* играть.

+++

[www.planetquake.com/lvl](http://www.planetquake.com/lvl)

Ребята с **Q3Lvl** не дремлют. В их цепкие обозревательские ручки попало несколько карт на тему открытого космоса. Положившись на мнение кутрилевельцев, ваш покорный слуга скачал карту **Psycho** и честно протаскался! Крыша съезжает в худшем случае через пятнадцать минут. Восемь ботов, фраглит 400 и — "буду утром, мама!". Для гурманов: запустите карту под модом **Quake Seeker** (см. выше).

**Unreal Tournament**  
[www.geocities.com/ryan-brucksce/aberrance.html](http://www.geocities.com/ryan-brucksce/aberrance.html)

На отечественном сайте [unreal.xaos.ru](http://unreal.xaos.ru) карта **DM-Aberrance** — **Aberrance Facility** была удостоена зва-





ния «карты недели». Карта очень красивая, представляет собой военную базу, вырубленную в горе. Открытая местность очень органично переходит в закрытые помещения, красиво сработано освещение. Маршруты для ботов проложены грамотно, оружие неплохо сбалансировано. Однозначный musthave для ценителей, да и просто продвинутых игроков.

+++

[www.planetunreal.com/remorseless/main.htm](http://www.planetunreal.com/remorseless/main.htm)

Сходя по указанной ссылке, вы сможете этапировать на свою машину Remorseless Map Pack — сборник очень красивых карт, содержащий арены как для Deathmatch, так и для Capture The Flag и Domination. В своих работах автор не придерживался определенного стиля, да и не стеснялся использовать текстуры из Quake III. Что получилось? Вердикт вынесете сами, когда скачаете.

+++

[www.gribanoff.lgg.ru](http://www.gribanoff.lgg.ru)

Главный разработчик Russian Bonus Pack (см. «Игроманию» №6) — Tygra — выложил у себя на страничке новый набор карт, названный в свою честь. Проект находится в стадии бета-тестинга, и Tygra просит народ подключиться к этому увлекательному процессу. Поддержим отечественного производителя!

+++

<http://artists.mp3s.com/artists/137/toxeen.html>

UT способствует творчеству не только картостроителей, программистов и моделлеров, но и музыкантов. Парень по имени Toxeen выложил на своем сайте очередную работу, написанную под впечатлением от вселенной Unreal. Того и гляди, скоро в филармониях не Баха играть будут...

+++

[www.lilchips.com/unreal/ruins/index.asp](http://www.lilchips.com/unreal/ruins/index.asp)

Очень интересная карта была создана дизайнером Jason «FRaK» Dudley — DM-DG\_Ruins. Забудьте про сырые подполья, тесные подвалы или техногенные базы — действие переносит нас в Древ-



нюю Грецию. Окружение строго соответствует тематике — автор не поленился нарисовать новые текстуры. Правда, оружие UT на фоне величественных строений выглядит несколько нелепо.

реакцию. Подойдет как разминка перед серьезной игрой или как тренировка перед чемпионатом.

Рейтинг «Мании»: ① ② ③ ④ ⑤

## The Predator Relic

[www.geocities.com/mapmania](http://www.geocities.com/mapmania)

Помнится, год назад, когда компания Epic осчастливила играющую братию первым Bonus Pack'ом, мне очень понравилась идея реликов — рун, дающих владельцу какие-нибудь супервозможности. Рассматриваемый мутатор как раз и является таким реликом. Автор предлагает нам почувствовать себя в шкуре «Хищника». А она, как известно, дает своему владельцу прозрачность. Игрок, подобравший релик, становится частично невидимым: то растворяется в воздухе,



то вновь материализуется. Кроме того, возрастает и скорость, причем чем дольше игрок владеет артефактом, тем сильнее. После пяти минут обладания этой адской штукой путь от Redeemer'a до Amplifier'a на Deck 16]] я проскакивал секунды за полторы. Понятно, что дуэли с этим мутатором станут значительно быстрее, динамичнее и интереснее. Так что распаковывайте — и вперед, проверять действие на дублених загравках товарищей!

Рейтинг «Мании»: ① ② ③ ④ ⑤

## COUNTER-STRIKE

### Описание консольных команд

Что отличает обезьяну от человека? Труд. Сначала обезьяна делает что-либо руками, потом приспособливает палку-копалку и потихоньку становится похожа на человека. Почти такая же эволюция происходит с любителями Counter-Strike. Первый раз сев за игру, человек начинает искать кнопки, чтобы бегать, стрелять и делать все то же, что и остальные игроки. Осознав, что существующее управление в связи с его биологическими особенностями ему не подходит, он после некоторых усилий попадает в меню настроек и там старается подкрутить управление. На некоторое время это его устраивает, но рано или поздно наступает «последняя

стадия» — создание собственного конфига и постоянная его модификация впоследствии. И вот тут-то возникают проблемы. Команд в конфиге — видимо-невидимо, и что они все значат — одному Создателю известно.

Но не забывайте, что на свете существует «Игромания». Из самых разных источников нами были собраны сведения о наиболее важных и полезных командах. Команды отсортированы по наиболее простому и логичному методу — так же, как и в нормальном CS-конфиге. Выставленные нами значения вовсе не являются оптимальными для всех компьютеров, версий игры и типов соединений; однако в особых случаях даются рекомендации — какое именно значение и при каких условиях лучше выставить. Значения команд, предназначенных для устранения проблем различного характера, выставлены по умолчанию. Менять настройки рекомендуется только в случае возникновения конкретных проблем. Также в общем случае у команд, имеющих только два значения параметра, значение «0» означает отключение команды, «1» — включение.

**console «1»** — если по какой-то причине вы принципиально не любите консоль — установите здесь «0», и она исчезнет с глаз ваших навсегда. Или до тех пор, пока вы не вернете «единичку».

**crosshair «1»** — включает (1) и выключает (0) прицел.

**gamma «2.6»** — уровень гаммы (цветовой насыщенности). Значения варьируются от 1 до 3.

**brightness «0.7»** — уровень яркости. Значения варьируются от 0 до 3.

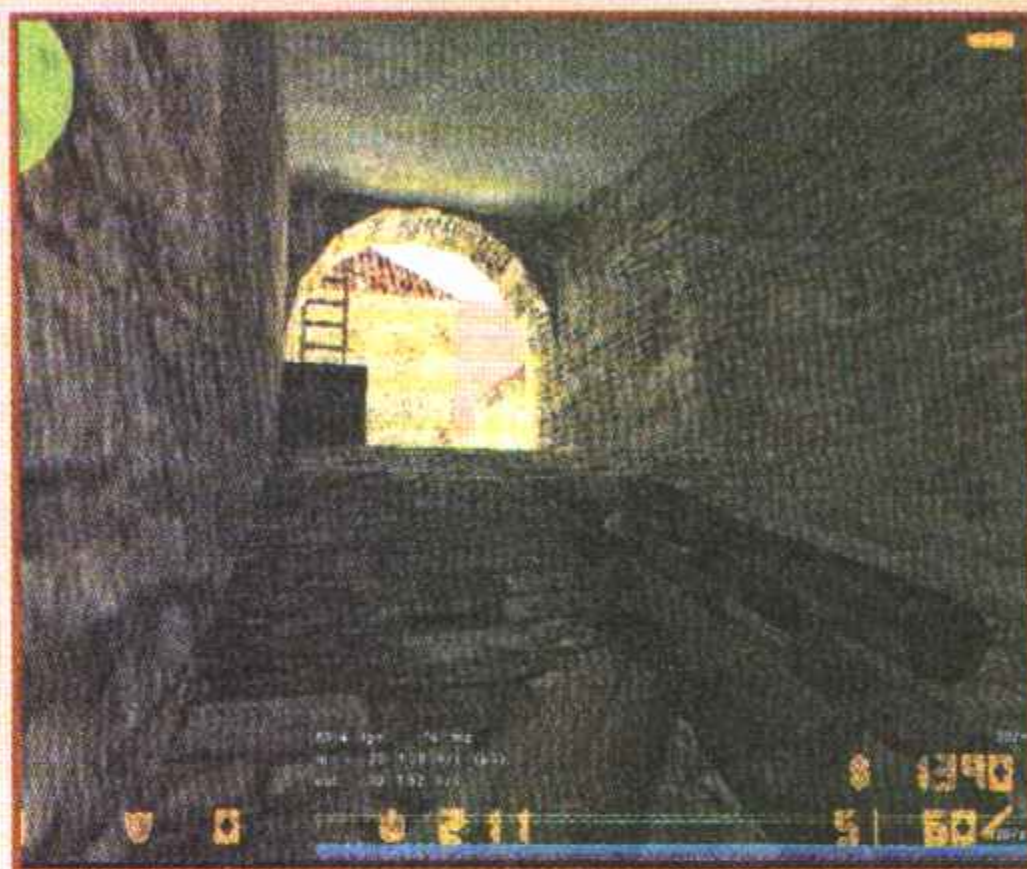
**fps\_max «72.0»** — устанавливает максимально допустимое количество FPS (кадров в секунду). Это может понадобиться в том случае, если ваша видеокарта выдает нестабильное количество кадров. Имеет смысл выставить здесь среднее значение кадров в секунду, которое ваша видеокарта выдает в CS. Например, если FPS меняется от 20 до 70, то ставьте **fps\_max 45**. Таким образом можно избежать резких скачков FPS, затрудняющих игру.

**fps\_modem «40»** — устанавливает максимально допустимое количество FPS для игры через Интернет. В Интернете, как правило, играет больше народу, чем где-либо еще, и обладателям слабых компьютеров рекомендуется выставить здесь небольшое значение, чтобы каждый раз не перенастраивать **fps\_max**.

**con\_color «R G B»** — этой командой можно поменять цвет консоли, где R, G и B имеют значения от 0 до 255; это три составляющие любого цвета, то есть красный, зеленый и синий. Выставленное «255 255 255» даст белый цвет, «0 255 0» — зеленый, и так далее.

**net\_graph «1»** — включает «лагометр» (аналогично Quake III) плюс отображает не-





Наглядная демонстрация лагов.

которую дополнительную информацию: количество FPS, входящий и исходящий трафик.

**net\_graphwidth «192»** — устанавливает размеры лагометра по горизонтали.

**net\_graphpos «1»** — по умолчанию лагометр расположен справа внизу. Изменяя значения этой команды, вы сможете двигать его по горизонтали.

**net\_graphsolid «1»** — включает прозрачный фон для лагометра.

**sv\_aim «0»** — отключает автоприцел. Впрочем, на большинстве серверов этот режим и без того заблокирован. Да и практика показывает, что автоприцел только мешает играть.

**mp\_decals «300»** — Устанавливает максимальное число "декалей" (следы взрывов,

отверстия от пуль и пр.), отображаемых одновременно на каких-либо поверхностях (полах и стенах и т.п.). Если выставить здесь "нуль", то получите пару лишних FPS.

**gl\_polyoffset «0.1»** — пользоваться этой командой стоит только в том случае, если возникают проблемы с отображением "декалей". Попробуйте менять значения от 0 до 20, пока не добьетесь качественной картинки.

**gl\_max\_size 256** — ограничение максимального размера текстур в целях экономии видеопамати. При значении меньше 256 текстуры цифр на экране смазываются. Но при наличии на борту видеокарты всего с 8 Mb памяти можно выставить здесь и 128.

**s\_a3d «0»** — если ваша аудиокарта поддерживает режим a3d, смело включайте эту опцию (то есть проставляйте "единичку").

**s\_eax «0»** — а если аудиокарта поддерживает EAX, то проставьте "единичку" и здесь.

**volume «1»** — устанавливает громкость звука.

**hisound «1»** — установка качества звука: 1 = 22kHz, 0 = 11kHz.

**bgmvolume «0»** — включает (1) и выключает (0) воспроизведение CD-треков.

**\_snd\_mixahead «0.1»** — если звук "заедает", выставьте здесь 0.2. Должно помочь.

**setinfo name «Spider»** — устанавливает ваше имя. Срабатывает только тогда, когда вы "живы".

**rate «10000»** — установите значение этой команды в соответствии с качеством Интернет-соединения:

Модем на 14400 Kbps или ниже — ничто не поможет;

28800 — 2500-3000;

33600 — 2900-3900;

56000/одноканальный ISDN — 3600-5300;

Двухканальный ISDN — 5000-7000;

Кабельное соединение — 5600-10000;

xDSL/T1 и выше — 7500-20000;

LAN (10 Mbps или 100 Mbps) — 20000.

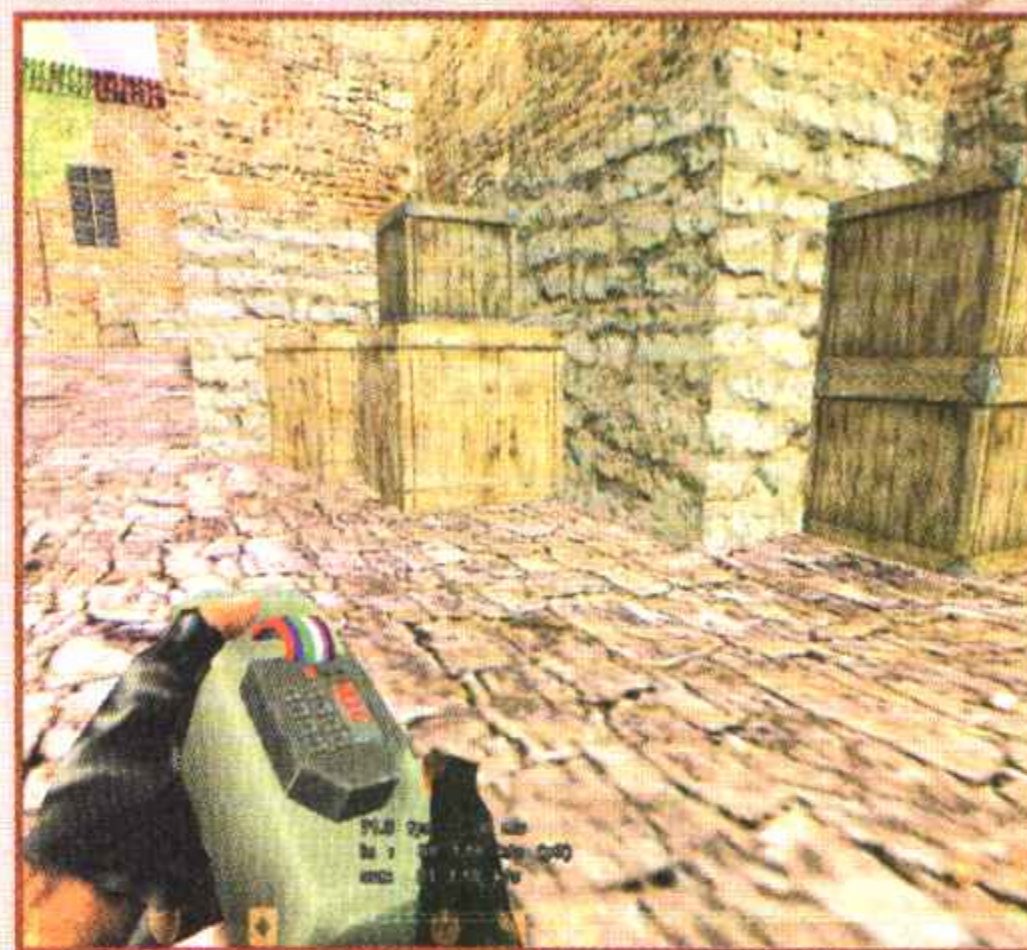
**cl\_updaterate «20»** — частота, с которой происходит обмен пакетами между вашей машиной и сервером. Выставляем: модем — 15, локальная сеть — 30.

**cl\_lw «0», cl\_lc «0»** — этими командами можно переназначить «обсчет» попадания пуль либо на сторону клиента, либо на сторону сервера. (1 — клиент, 0 — сервер). При плохом соединении рекомендуется выключать (0) эти опции.

**cl\_himodels «0»** — в целях полностью корректного отображения моделей выставьте значение "0".

**cl\_timeout «305»** — если сервер не отвечает в течение указанного здесь времени, происходит автоматическое отключение.

**cl\_allowdownload «1»** — включив эту команду, вы разрешите скачивать с сервера



Декали на нуле



А тут их до трехсот штук — лепота!

[www.planetunreal.com/indecon/](http://www.planetunreal.com/indecon/)

В кольцо сайтов PlanetUnreal снова пополнение — в их ряды влилась группа Industrial Deconstruction. На свежестроенном сайте можно скачать несколько карт, а также почитать учебники по UnrealEd.

+++

[www.planetunreal.com/weaponsfactory/](http://www.planetunreal.com/weaponsfactory/)

На сайте модификации Weapons Factory выбирали лучшие любительские карты к этому модо и награждали их создателей. Места распределились следующим образом:

«Bring It!» от Static3D — \$250.

«PipeDreams» от TheMadMonk — \$100.

«Durden» от Demosthenes — \$50.

Возможно, когда-нибудь в таком списке появятся и русские левелмейкеры.

**Counter-Strike**

[www.planethallife.com/counter-script/downloads/commspackage.htm](http://www.planethallife.com/counter-script/downloads/commspackage.htm)

<http://dl.fileplanet.com/dl/dl.asp?planethallife/counter-script/commspackage1.1.zip>

Вышла новая версия утилиты Comms Package 1.1. Она заменяет стандартные радиокоманды на специфические для отдельных карт (на данный момент поддерживаются все официальные карты). Например, для карты cs\_milita меню подобрано таким образом:

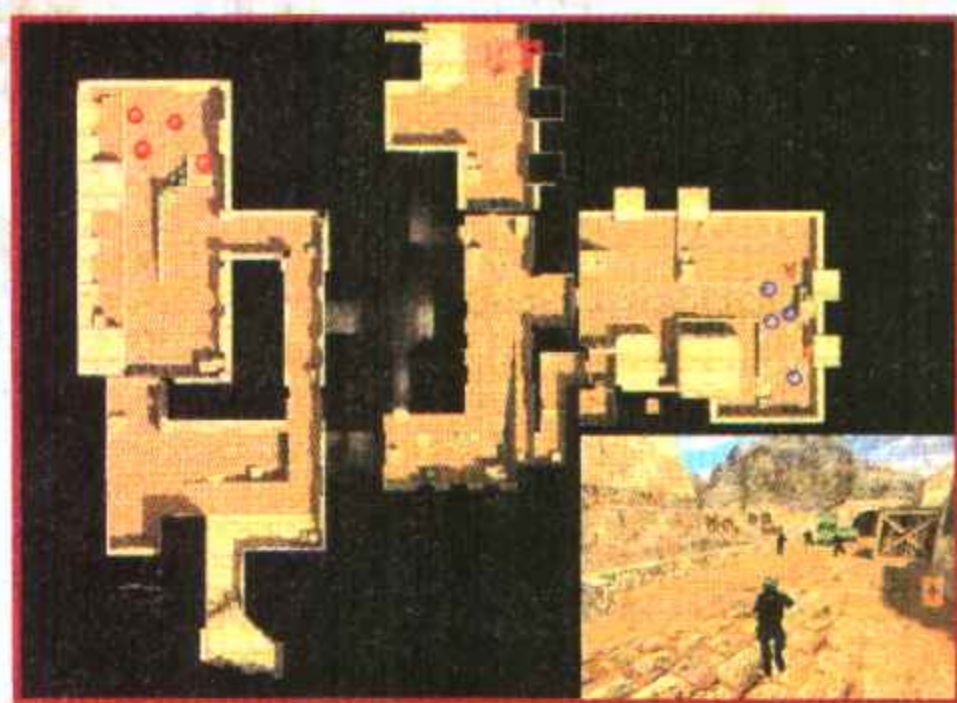
1. In front of House
2. Roof of House
3. Second Floor of House
4. Ground Floor of House
5. In Garage
6. Behind House in Yard
7. Sewers Near House End
8. Sewers Near Middle Ladder
9. Sewers Near CT End
10. CT Spawn

+++

[www.clanbase.com/feature.php?nid=24](http://www.clanbase.com/feature.php?nid=24)

Недавно появилось интервью с разработчиком технологии HL/CS Multicast Spectator Mode. Вот что интересного он рассказывает о своем творении: «Технология способна обслуживать огромное количество клиентов, а трафик при этом будет не более 10 Кбайт/сек. Главное — хороший прокси-сервер. Также можно сделать цепь из множества прокси; при таком раскладе на клиента будет приходиться 3-5 Кбайт/сек. Сейчас еще требуется полная версия H-L/C-S для того, чтобы использовать данную технологию, но, надеюсь, в скором времени Valve сделает версию, устанавливающуюся на компьютер как отдельная программа и не требующую самой игры. Наблюдатели смогут переключаться между видами от лица разных игроков. Программа будет





выпущена через полтора-два месяца, а прокси-сервер войдет в официальный патч для H-L. Она будет невелика по размеру и совершенно бесплатна».

Если ваш сайт посвящен C-S или ваш клан играет в C-S, то вам предоставят бесплатное место под страничку на сайте [www.counterstrikecenter.com](http://www.counterstrikecenter.com). Также вам выделяют домен типа *YourSiteName.CounterStrikeCenter.com*.

+++

<http://csnation.counterstrike.net/cs2d/satstrat/s2inst17.exe>

[www.microsoft.com/downloads/release.asp?ReleaseID=28337](http://www.microsoft.com/downloads/release.asp?ReleaseID=28337)

<http://home.swipnet.se/logicord/satstrat/faq.html>

Утилита SatStrat 1.7 Beta предназначена в основном для кланов, серьезно занимающихся разработкой стратегии игры. Вот ее функции:

- возможность использовать до 32 бойцов;
- общее рабочее пространство;
- частный рабочий стол;
- возможность рисовать линии и точки;
- иконки для стандартных действий и событий;
- чат в стиле IRC;
- планирование стратегий онлайн, просмотр оффлайн;
- зарисовка стратегий оффлайн, публикация онлайн;
- запись стратегий на диск и многое другое.

Для работы с этой утилитой требуется Multicast Spectator Mode. По указанному нами адресу расположен FAQ.

+++

[http://dl.fileplanet.com/dl/dl.asp?planethalflife/cswaypoints/waypt\\_pakv8.0.zip](http://dl.fileplanet.com/dl/dl.asp?planethalflife/cswaypoints/waypt_pakv8.0.zip)

Вышел CS Waypoint Pack 8.0. Поддерживаются все боты для C-S и все официальные карты. Также добавлены новые waypoint'ы для карт *cs\_thunder*, *de\_egypt*, *de\_inferno*, *de\_rotterdam*, *de\_vertigo*, *cs\_docks* и *de\_aztec*.

+++

<http://art.counterstrike.net/screenshots/>

Открылся новый сайт, который полностью посвящен скриншотам из C-S. Любой желающий может при-

модели и логотипы, которых у вас нет, только до входа на карту.

**cl\_download\_ingame «1»** — включив эту команду, вы разрешите скачивать с сервера модели и логотипы непосредственно во время игры. Для играющих через модем существует риск увеличения лага в процессе скачивания.

**cl\_allowupload «1»** — разрешить загрузку на сервер своего логотипа.

**cl\_cmdrate «36»** — действие подобно **cl\_maxpackets** в Quake III. Указывает количество пакетов, пересылаемых между клиентом и сервером. Если играете посредством модема, выставьте значение в два раза меньше, чем **fps\_max**. При игре в локальной сети стоит выставить одинаковые значения.

**lookstrafe «0»** — включение (1) этой опции дает возможность стрейфиться с помощью мыши. Впрочем, сия возможность вряд ли кому пригодится.

**lookspring «0»** — автоматическая центровка прицела (1 — вкл., 0 — выкл.). Как только вы начинаете двигаться, прицел выравнивается таким образом, что линия огня становится параллельной полу.

**cl\_forwardspeed «400»** — устанавливает скорость движения игрока вперед. Значение не должно превышать скорость, установленную в конфигурации сервера.

**cl\_backspeed «400»** — устанавливает скорость передвижения игрока назад. Также не должно быть выше, чем в установках сервера.

**m\_pitch «-0.022000»** — чувствительность мыши по вертикали. Выставленный перед значением минус указывает на то, что мышь работает в инвертированном режиме.

**m\_yaw «0.022»** — чувствительность мыши по горизонтали.

**m\_filter «1»** — выставленная «единичка» обеспечит плавность перемещения курсора.

**sensitivity «7»** — чувствительность мыши.

**joystick «0»** — а оно вам надо?

**hud\_takesshots «0»** — включив эту команду, вы увидите статистику матча (кто, сколько раз и кого убил) в финале игры.

**fastsprites «1»** — режимы отображения дыма от гранаты. Значения от «0» — реалистичный — до «2» — некрасивый, зато быстрый. Последнее рекомендуется обладателям слабых машин.

**hud\_fastswitch «1»** — быстрое переключение оружия: после выбора оно появляется в руках без дополнительного клика мышкой.

**hud\_centerid «1»** — auto-id (имя игрока в прицеле) будет появляться в центре экрана. Очень полезная на темных картах опция — меньше будете по своим стрелять.

**pushlatency «-500»** — время ожидания реакции на какое-либо событие (например, выстрел) между сервером и клиентом, выраженное в миллисекундах. Рекомендуемое

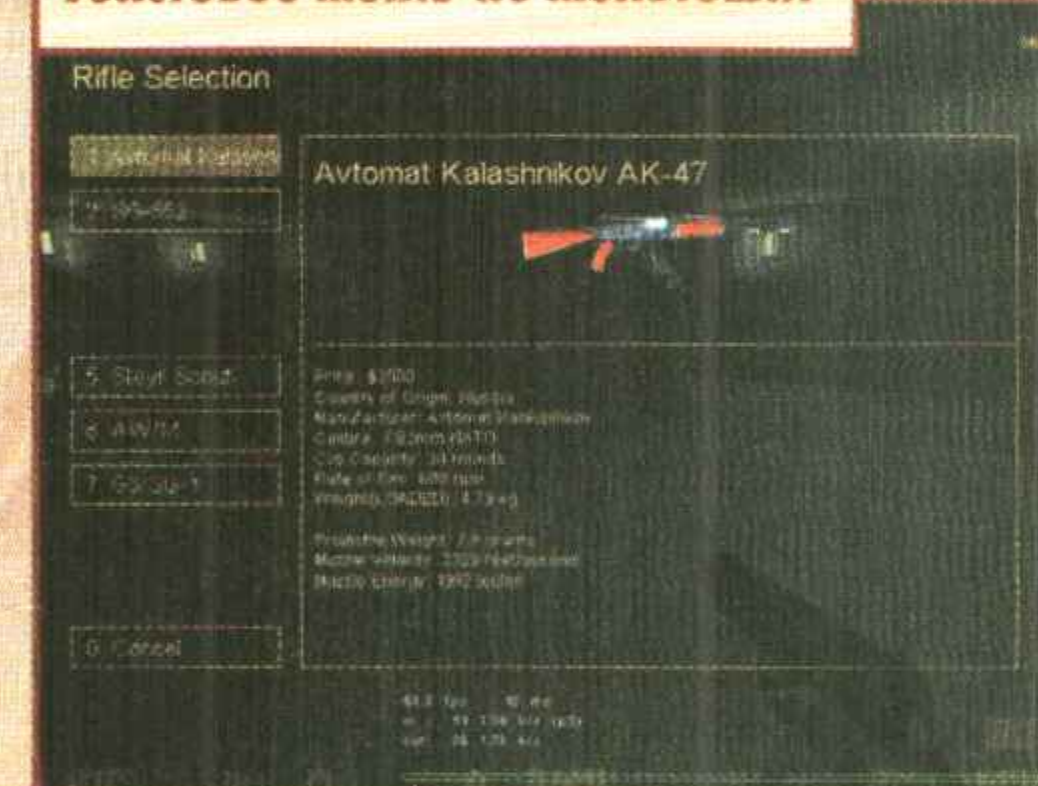
значение задается по умолчанию. То есть если в вас сделан точный выстрел, а пинг в это время подкачал, выстрел все равно попадет в цель. Также можете выставить значение меньшее, чем ваш текущий пинг, и тогда в случае плохого коннекта вы будете вне событий — то есть во время лагов как бы пропадете с поля боя.

**setinfo vgui\_menus «0»** — отключены графические меню типа *Buy Weapon*.

**setinfo lefthand «0»** — оружие в правой руке (а не в левой).



Текстовое меню не мельтешит



Для тех, кто любит видеть, что покупает.

**setinfo dm «1»** — автосправка по карте. К каждой карте прилагается .txt-файл с кратким ее описанием. Включив автосправку, вы сможете видеть это описание прямо в игре (1 — вкл., 0 — выкл.).

**setinfo ah «1»** — автосправка по серверу. Соответственно, информация о сервере (1 — вкл., 0 — выкл.).

**r\_mmx «1»** — поддержка MMX. Если играете в software-режиме, включите эту опцию. Если нет — смело отключайте.

**d\_spriteskip «0»** — выключает отображение некоторых спрайтов при взрывах и т.п. Должно помогать при плохом коннекте и такой же видеокarte.

**windowed\_mouse «0»** — у включивших эту опцию чувствительность мыши будет соответствовать той, которая установлена в Windows. Но, несмотря на глубочайшее уважение к вышеозначенной операционной системе, рекомендую поставить в данной команде твердый ноль. ■



# КЛУБНЫЕ НОВОСТИ



**Polosatiy**  
www.e-sportgames.ru

Самым главным событием за истекший месяц стал прошедший в Голландии турнир **Holland Euro CPL**. Победителем на нем стал наш соотечественник из Екатеринбурга — **b100.Death**. Да и вообще — из шести первых мест четыре ос-

талось за русскими. Отлично сыграли!

Теперь о ходе игр. Самые интересные матчи начались с полуфиналов виннеров, когда **b100.Death** встретился с **ck.Fatality**, а **c4-LeXeR** — с **All\*Lakerman**’ом. К сожалению, оба наших бойца проиграли, но это не сломило их, а только раззадорило. В финале виннеров в очень сложной борьбе **Lakerman** обыграл **Fatality** на один фразг и вышел в суперфинал. В следующем туре встретились пары **c58|PELE** — **b100.Death** и **c58|Pow3r** — **c4-LeXeR**. В обеих играх матчи завершились с разрывом в один фразг, и в следующий раунд прошли **Pow3r** и **Death**. Последний снова в упорной борьбе выигрывает один фразг за добавленное время. Следующая игра — **Death** против чемпиона мира **Fatality**. На этот раз екатеринбуржцу сильно повезло при выборе карты, и игра должна была пройти на **hub3tourney1** — совершенно новой для американцев карте, которую **Fatality** недостаточно хорошо подготовил. В итоге — очень легкая победа **Death**’а и выход в суперфинал, где его уже ждал швед **Lakerman**. Финал получился менее интересным, чем полуфинальные игры, так как **b100.Death** сыграл уж очень хорошо. Он не оставил **Lakerman**’у ни одного шанса на победу и честно заработал 3.000 евро за первое место.

Интереснейшие демки с чемпионата вы, как обычно, можете взять с нашего компактa.



Сразу же после завершения **Holland CPL Europe** на родине чемпиона **b100.Death**’а прошел довольно крупный по российским меркам дуэльный турнир. Из-за усталости после поездки в Голландию сам **Death** участия не в нем принимал. В итоге места распределились следующим образом:

- 1 место: **b100.kik** (Екатеринбург) — \$300
- 2 место: **b100.dracula** (Екатеринбург) — \$200

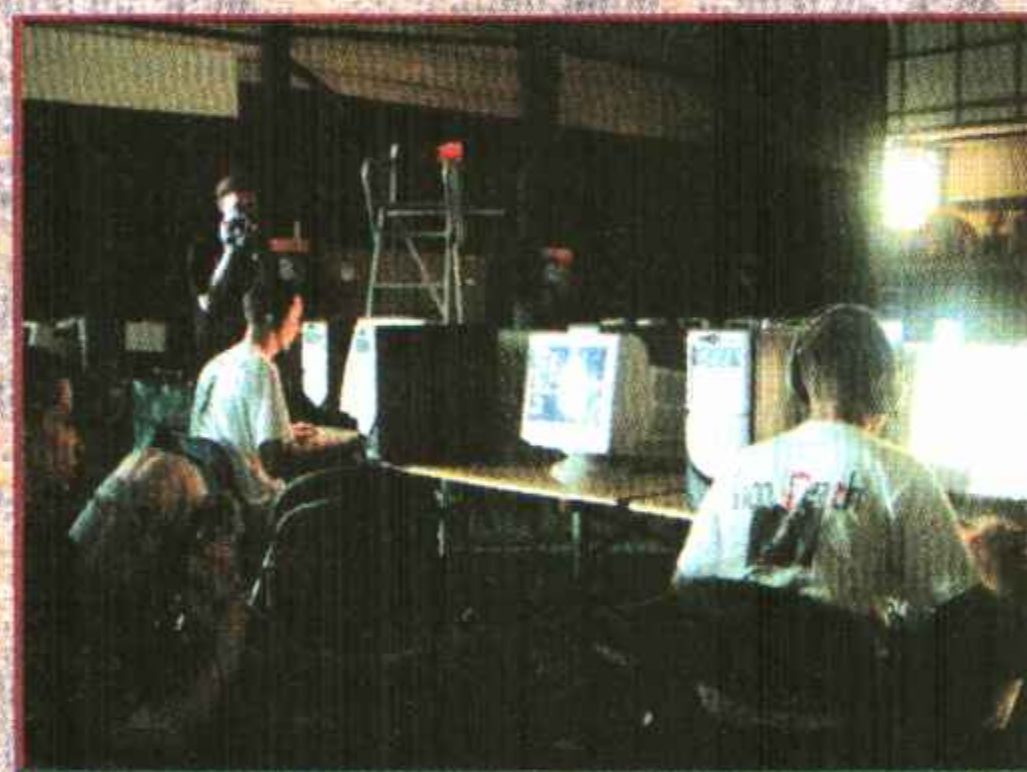
- 3 место: **Spirit** (Екатеринбург) — \$100
- 4 место: **[TOP]Keeper** (Тольятти) — \$50



Очень скоро **Quake III** ждут очередные изменения. На этот раз с выходом нового официального патча разработчики намерены включить в него так называемые карты для профессионалов — **pro\_maps**. Это четыре хорошо всем знакомые карты **q3tourney2**, **q3tourney4**, **q3dm13**, **q3dm6**, но только сильно измененные. Модификации коснулись как расположения предметов, так и дизайна. Скорее всего, этот патч вызовет массу критики, так как многим не нравится, что на каждый новый турнир добавляют по новой карте. А вот теперь и старые собираются заменить...



После того как в Европе отыграли **Euro CPL**, в Америке состоялся турнир памяти старого доброго **Quake World**. Победителем



**Финальная игра — Lakerman против Death’а. Даже воздух дрожит от напряжения.**



**Русские на CPL: PELE, Demon, LeXeR, чемпион Death, Pow3r, Devil.**

стал довольно сильный кузкер — **ck.czm**. Вообще-то стало модно в последнее время устраивать турниры по играм прошлого, и **CPL** собирается в скором времени провести турнир по **Quake World**, посвященный четырехлетию Лиги. Обещают неплохую тусовку, а вот призы пока не объявлены. ■



слать им снимки своих баталлий, прогослововать за наиболее понравившиеся, а также посмотреть десятку лучших скриншотов.



<http://netti.nic.fi/~amaki/models/>

Если при игре в **Counter-Strike** ваш компьютер выдает преступно мало FPS, то попробуйте загрузить и поставить эти модели (и оружия, и игроков). Они сделаны специально для вас — количество полигонов сильно уменьшено, а текстуры размыты. Естественно, все они работают в **C-S 1.1**. Обязательно прочитайте инструкции на вышеупомянутом сайте! Хотя, надо заметить, модели немного чиртерские, так как головы игроков не в меру заметны и велики по размеру.



[www.nofrag.com/phoenix/PhoenixRisingDivx480.avi](http://www.nofrag.com/phoenix/PhoenixRisingDivx480.avi)  
[www.cine-courts.com/cs/main.htm](http://www.cine-courts.com/cs/main.htm)  
[www.cine-courts.com/Php/authlib/login.html](http://www.cine-courts.com/Php/authlib/login.html)  
[www.cine-courts.com/Php/authlib/register.html](http://www.cine-courts.com/Php/authlib/register.html)

Для обладателей толстых Интернет-каналов сообщаем, что в Сети появилось новое видео на тему **C-S** от фанатов. По сценарию все террористы в этом фильме — русские и украинцы, для имитации крови в 60% случаев использовалась томатная паста, а главное — почти весь фильм на русском языке (субтитры на английском)! Весит "пленка" 62 Мб, (формат divx).

Ребята (речь идет о создателях фильма) постарались на славу. Отличная постановка для энтузиастов-любителей. А какие там сражения! Тут вам и оружие (**AK**, **MP5**, **AUG**, **AWP**, **Shotgun**, **Berettas**, гранаты **HE**, **Flashbang** и пр.), противоборствующие стороны (**Phoenix** против **GIGN**), заложники (рабочие и профессора). Место немного напоминает карту **as\_oilrig**. Есть и все "примочки": хедшоты, тимкилл, тупые заложники (даже драка чуть не началась, кто в проход первым пролезет), смерть от падения (в самом конце один "контр" разбился), и кемперы (в итоге в живых остался только один "террор" с ником **Sampegov**, ну еще и советский полковник), и ножи (в начале миссии один из "контров" так и бежит в наступление — с ножом), и радиокоманды (точнее, все звуки взяты из



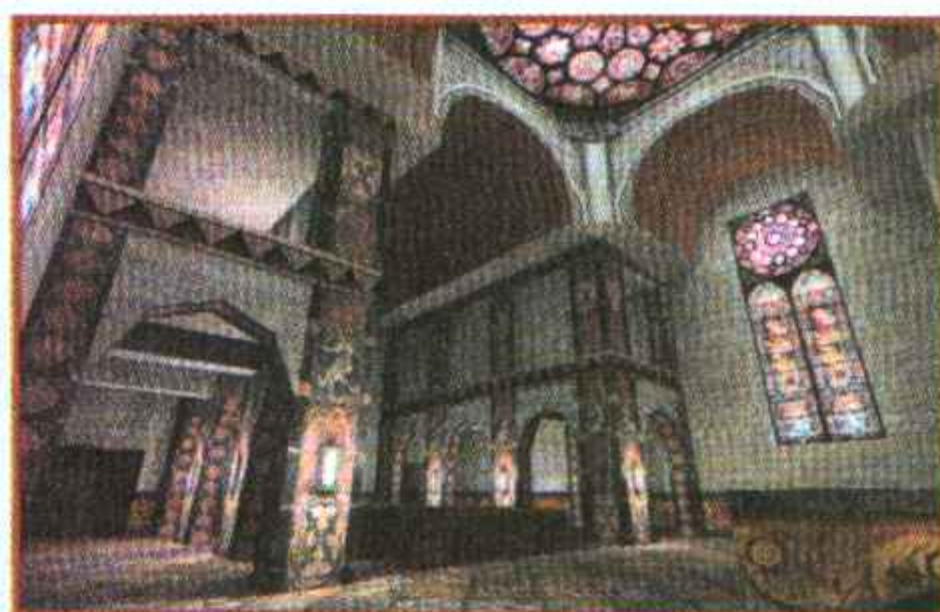
игры). Использовалась музыка групп Sepultura и Mashine Head, а также из саундтреков к фильму «Охота за Красным Октябрем» и игр Shogo и Fallout: Tactics!

Следующие ссылки ведут к 23-мегабайтному фильму от авторов с сайта CS the movie. Чтобы его скачать, нужно ввести свой логин/пароль, который вы получаете при регистрации.



В стенах Rogue Entertainment по заказу Valve Software разрабатывалась принципиально новая версия Counter-Strike, и планировалось, что демо-версия Counter Strike: Condition Zero будет показана на приближающейся E3. Но Valve не понравились труды Rogue, и Valve собирается подыскать нового разработчика для Counter-Strike 2 (так уже окрестили Condition Zero).

Тем временем стало известно, что Condition Zero будет полностью самостоятельным продуктом, в котором нас ожидает 8 новых видов оружия, 32 новые миссии и 16 карт. Что конкретно имелось в виду под разным количеством карт и миссий, осталось неясным. Было выдвинуто предположение, что речь идет о single player.



Таким, предположительно, мог быть Counter-Strike 2. Источник — сайт хаос.ru.

Ситуация казалась безоблачной до недавнего времени — пока на официальном сайте [www.counter-strike.net](http://www.counter-strike.net) не появилась следующая информация: «Следите за новостями с E3. На ней будет обнародована некоторая информация о Counter-Strike: Condition Zero — новом single player эпизоде от Valve Software!». А у нас появилось сумрачное предположение: похоже, Counter-Strike: Condition Zero — это очередная попса, за которой кроется попытка Valve сшибить большой куш за счет раскрученного бренда Counter-Strike, приложив при этом минимум усилий и мозгов; вероятно, проект ничего общего с Counter-Strike 2 не имеет. Судьба последнего, видимо, становится еще более трагичной, чем участь Team Fortress 2. И правда: зачем потеть, вкладывать большие деньги, писать и придумывать чего-то новое? Когда можно нарисовать пару моделей, изменить цвет у тройки текстур, впихнуть все это в древнейший движок 1997 года и заработать 100 миллионов долларов...

Без комментариев. ■

## КОМПЬЮТЕРНЫЕ КЛУБЫ РОССИИ

Название клуба	Адрес	Ближайшее метро	Телефон для справок	Сайт	Компьютеры
Альфа	Санкт-Петербург, Левашовский проспект, д. 12 (второй этаж)	—	235-16-16	—	Celeron 600 и PIII (всего 36 машин), 128RAM, GeForce256-GeForce2, Vortex-2, 17" мониторы
1 Гигагерц	Нижняя Красносельская, д. 32	Красносельская	265-67-62	—	Celeron 400 (~40 маш.)
Матрица	г.Уфа, Гостиный двор, к.203	Гостиный двор	526925, 526827	—	PIII-733 (30 машин), 128RAM, GeForce2 GTS-32Mb, Vortex-2, 17" мониторы
Полигон-1	ул. Студенческая д.31	Студенческая	249-82-50, 249-85-20	<a href="http://www.poligon.ru">www.poligon.ru</a>	Celeron 466 (44 маш.), 64-128 RAM, Voodoo3 3000 16Mb, 15-17" мониторы, сеть: 100Mb
Полигон-2	ул. Молодежная, д. 3	Университет	930-22-40	<a href="http://www.poligon.ru">www.poligon.ru</a>	Celeron 466 (55 маш.), 64 RAM, Voodoo3 3000 16Mb, 15-17" мониторы, сеть: 100Mb
Полигон-4	7-я Парковая, д. 15, стр.2	Первомайская	164-05-60	<a href="http://www.poligon.ru">www.poligon.ru</a>	Celeron 500 (35 машин), 64 RAM, Voodoo3 2000 16Mb, 15-17" мониторы, сеть: 100Mb
ХАМОК	Плющиха, 43/47	Смоленская, Парк культуры	248-44-01	—	Athlon 650, 128RAM, GeForce 256, мониторы 17" (13 машин) и Athlon 500, 128RAM, TNT2, мониторы 15" (30 машин)
Цитадель	Москва, Автозаводская, 6	Автозаводская	275-28-08	—	Athlon и Duron 650-750 (65 машин), 128Mb RAM, GeForce2 MX
ANUBIS	Стромынский пер., д.4/1, стр. 2	Сокольники	269-86-29	—	Celeron 300-600 (60 маш.), 64-128 RAM, TNT2, Интернет
AstaLaVista	Лаврушинский пер., 17/5, стр.2	Третьяковская	953-01-11	<a href="http://www.astalavista.ru">www.astalavista.ru</a>	Celeron 300-582 (~40 маш.), 64 RAM, Voodoo3, Интернет: 1Mb
AstaLaVista 2	Ясногорская, д.21/1	Ясенево	421-17-00	<a href="http://www.astalavista.ru">www.astalavista.ru</a>	PIII-700-850 (~40 маш.), 64-128 RAM, Creative GeForce256 DDR и STB VooDoo3.
BattleAxe	проезд Дежнева, д. 32	Бабушкинская	186-36-50	<a href="http://www.battleaxe.ru">www.battleaxe.ru</a>	Celeron 333A, 64 RAM, Voodoo Banshee, Voodoo III
CTF Club	Черняховского, д. 15	Аэропорт	152-57-63	<a href="http://www.ctf-club.ru">www.ctf-club.ru</a>	PIII-667, 128 RAM (24 машины), Celeron 500, 64 RAM (6 машин), TNT2, 17" мониторы, сеть: 100 Mb
Delirium Tremens	Герасима Курина, д.30, стр.1	Пионерская	144-07-77, 144-64-31, 144-96-64	—	AMD K6-2 500, P-II 450 и Celeron 550 (10 машин), 64-128 RAM, Voodoo3
Deeptown	Ефремова, д.7 (в здании Интернет-кафе)	Фрунзенская	257-26-77	<a href="http://www.deeptown-cafe.ru">www.deeptown-cafe.ru</a>	PIII-500 (40 машин), 64-128RAM, TNT2-Ultra и GeForce 256DDR, 17" мониторы
Game City	Вятская, д.27,	Савеловская	285-09-23	<a href="http://www.gamecity.ru">www.gamecity.ru</a>	Celeron 433 (30 машин), 64 RAM, VooDoo3 3000 и TNT2
G-Force	г.Уфа, ул.Пушкина, д. 15	Советская площадь	23545	—	Celeron 600 и PIII (всего 36 машин), 128RAM, GeForce256-GeForce2, Vortex-2, 17" мониторы
iN-Station	Новосушецкий переулок, д.6 (в здании "ДЕПО 2000", 4 этаж)	Новослободская	973-36-56, 973-49-97	<a href="http://in-station.formoza.ru">http://in-station.formoza.ru</a>	Celeron 433 (30 машин), 64 RAM, VooDoo3 3000 и TNT2
Legion	г. Армавир	ул. Комсомольская, 85	(86137) -52399	<a href="mailto:legion@itech.ru">legion@itech.ru</a>	Celeron 600 (20 машин), 128 RAM, Riva TNT 2 Pro
LOOZER	г. Магнитогорск ул.50 лет Магнитке д.51/1	—	тел. 358211 (код 3511)	в разработке ( <a href="mailto:llooser@inbox.ru">llooser@inbox.ru</a> )	Celeron 600 (8 машин), 128 RAM, TNT2
Nirvana	Рождественка, 29	Лубянка, Китай-Город, Охотный Ряд	208-57-94	<a href="http://www.nirvana.ru">www.nirvana.ru</a>	PII-500 (38 машин), 64 RAM, Voodoo2, 17" мониторы
OK Club	Рочдельская 11/5, стр. 1	Краснопресненская, ул. 1905 года.	205-04-68	<a href="http://www.okclub.ru">www.okclub.ru</a>	PIII-667 (55 машин), 128 Mb, GeForce 2, 17" мониторы.

Сводка в дальнейшем будет пополняться, причем за счет не только московских клубов, но и ведущих клубов крупных городов (в результате чего переименуется в «Компьютерные клубы России»). Вниманию владельцев компьютерных клубов! Если ваш клуб в сводке не представлен, вы можете написать на адрес [operkot@igromania.ru](mailto:operkot@igromania.ru) и сообщить о себе. Мы также будем благодарны, если по мере того, как у вас в клубе происходят изменения (например, докупаются компьютеры), вы сможете уведомлять об этом нас для внесения соответствующих правок в сводку. Заранее спасибо. ■



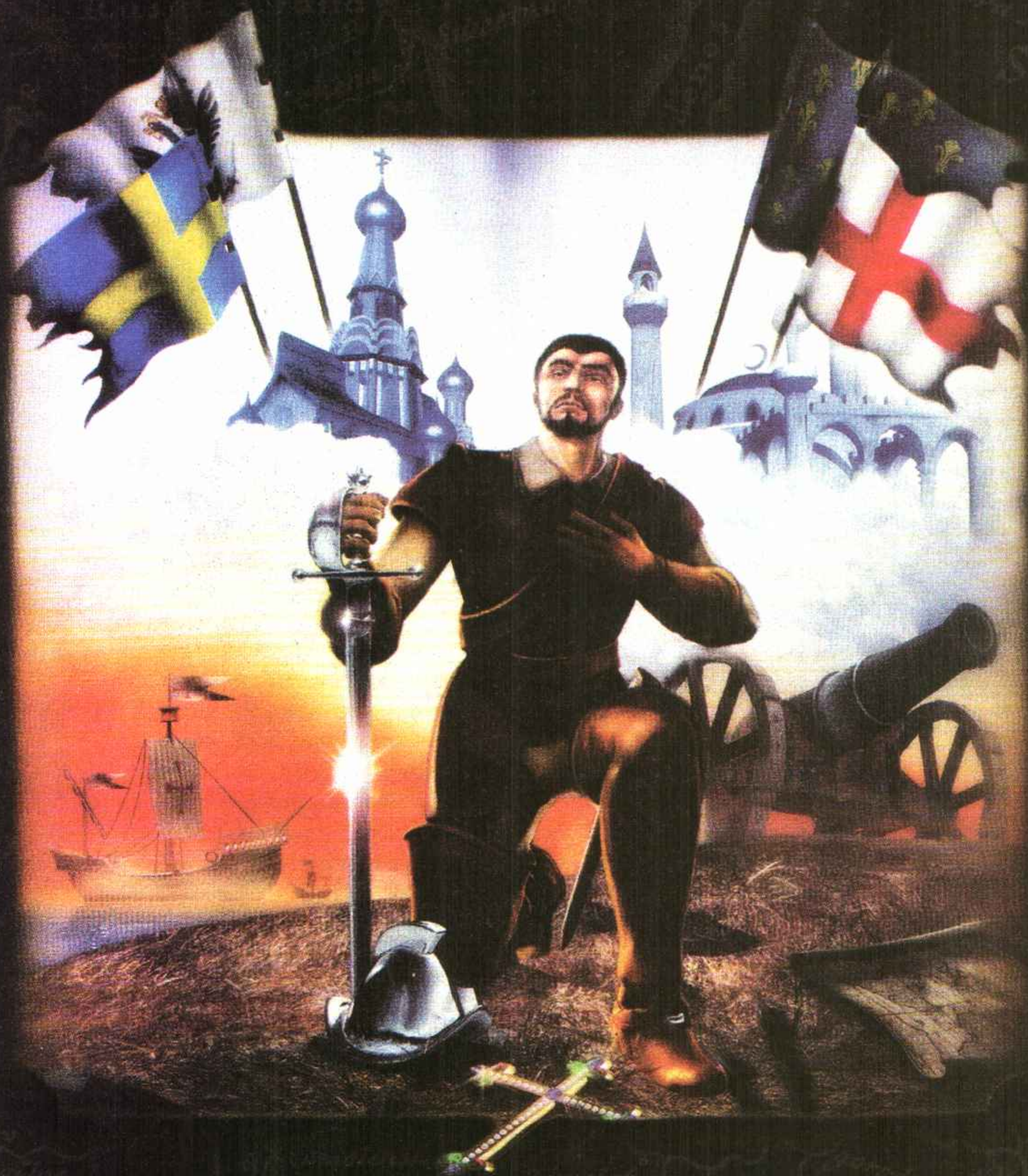
### НАД РУБРИКОЙ «DEATHMATCH» РАБОТАЛИ:

Святослав Торик ([torick@igromania.ru](mailto:torick@igromania.ru)), Денис Гуров ([spider@tushino.com](mailto:spider@tushino.com))  
Александр Лямкин ([qt\\_lyama@mail.ru](mailto:qt_lyama@mail.ru))  
Михаил Иванов ([miha@counter-strike.ru](mailto:miha@counter-strike.ru))



# ЕВРОПА 1492-1792

## ВРЕМЯ ПЕРЕМЕН



В эту эпоху погони за могуществом, славой и богатством вы вольны сами вершить судьбы мира. Умелый правитель обретет богатство и славу, остальных подстерегает нищета и забвение...

Достаточно ли у вас сил, чтобы изменить ход истории?

**1C**  
snowball.ru  
лучшие игры по-русски

**ИГРУШКИ**  
БОЛЬШЕ, ЧЕМ ПРОСТО ИГРЫ.

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» **8.5**

**95%** ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ



**paradox**  
entertainment  
www.paradoxplaza.com



«Как бы вы ни дружили с соседом, в конечном счете из вас двоих останется один. Одному – все, другому – ничего. Мир, союз – только временная игрушка!»

— ИГРОМАНИЯ



«Десятки больших и маленьких государств, везде свои правители и свои амбиции – тут надо держать ухо востро.»

— НАВИГАТОР



«Сложная. Большая. Интересная. Всем стратегам рекомендуем однозначно!»

— СТРАНА ИГР



# ЖЕЛЕЗНЫЕ НОВОСТИ

## Плеер для культуристов

В компьютерной индустрии существует класс идей, которые не то чтобы "лежат", а прямо-таки "парят над поверхностью". Так как крупные корпорации охотятся в основном возле дна, то такого рода идеи хватаются более мелкими и, как правило, более шустрыми рыбешками. К примеру, японская компания **Adtec Corporation** первой догадалась **соединить в одно целое CD-RW привод и MP3-CD проигрыватель**. Новинка называется **AD-RW1210/MP3**.

Технические характеристики следующие: скорость записи/перезаписи/чтения — 8/8/8, буфер на 4 Мб, поддержка технологии **BURN-Proof**, интерфейс **USB 1.1**, в комплекте имеется пульт дистанционного управления.

К сожалению, назвать "переносным" данное устройство трудновато — вес **AD-RW1210/MP3** составляет целых 1.8 кг, что скорее относит его к категории "стационарных". Анонсированная цена — 244 зеленых доллара. По сравнению с обычными внешними **CD-RW** — это, конечно, много, однако по сравнению с **HDD-MP3** плеерами вполне нормально.

Хочется немного прокомментировать скоростные характеристики: на первый взгляд, скорость чтения 8x кажется "медленной", однако тому есть причины. Точнее, "причина" — интерфейс **USB**, чья пропускная способность просто не позволяет передавать данные с большей скоростью.

В общем и целом, продукт оригинальный, идея правильная, цена ободрающая. Думаю, что вскорости нас ждет небольшой такой "бум" **CD-RW** приводов с аппаратным **MP3** декодером.

## Рутений увеличит емкость жестких дисков

Компания **IBM** произвела очередной прорыв в технологиях производства винчестеров. Оригинальная разработка под названием "**Pixie Dust**" обещает реально увеличить

емкость магнитных носителей в десятки и сотни раз. Смысл изобретения в следующем: создан новый способ магнитного покрытия, который заключается в напылении тонкого, трехатомного слоя элемента рутений между двумя обычными магнитными слоями. К слову сказать, рутений по непроверенным данным назван в честь нашей с вами Родины (**RUssia**) и имеет свойства, сходные с платиной, при намного более сложном процессе синтеза и, как следствие, более высокой цене.



лит уже в 2003 году довести плотность записи до 100 гигабит на квадратный дюйм. Если перевести это на общепонятные цифры, то, по заявлению самой **IBM**,

**в ближайшие два года емкость винчестеров десктоп-класса достигнет шокирующих 200-400 Гб.** Самый маленький из известных мне винчестеров **IBM Microdrive** эволюционирует до 6 Гб.

В общем, здорово. Десять лет назад 10 Гигабайт называли "серверным хранилищем данных", уместя все нужные и ненужные данные на 40 Мб, а теперь — вот...

## Новый монитор Sony

У компании **Sony** прибавление в семействе мониторов. С 1 июня 2001 года на суд потребительской общественности будет представлена новая **17" модель Sony Trinitron Multiscan CPD-G200**. Монитор выполнен на фирменной трубке **FD Trinitron**, с шагом точки 0.24 мм в центре и 0.25 по краям. В подставку вмонтирован **USB** концентратор на 4 порта. Основные технические характеристики в порядке значимости: максимальное разрешение 1600x1200 при 75 Гц, частота вертикальной развертки 48-170 Гц, горизонтальной развертки 30-96 КГц, размеры 402x418x421 мм, вес 19 кг, средняя потребляемая мощность — 115 Вт. Цена пока не объявлена, но можно смело



предполагать диапазон от 350 до 400 зеленых американских президентов.

Со своей стороны отмечу, что никаких новых мониторостроительных высот **Sony** не открыла. Характеристики монитора **CPD-G200** стандартны и неоригинальны, полезность **USB** хаба сомнительна. Сильным плюсом остается фирменное качество и, возможно, если я ошибся в своих оценках — цена.

## Анонсирован Matrox G550

В сети появилась информация о новом чипе **G550** компании **Matrox**. Данный чип, ориентированный в основном на рынок "бизнес-решений", в скором времени заменит широко продающийся ныне **G450**. Первоначальные слухи о том, что новый "матрац" будет позиционироваться как игровой 3D ускоритель, не оправдались. Очевидно, компания решила не рисковать с притязательной геймерской публикой, повернувшись, что называется, лицом к уже давно освоенному рынку корпоративных рабочих станций (а к геймерам, соответственно, повернувшись...).

Немного подробнее об основных технических характеристиках:

- \* Два конвейера рендеринга, в каждом из которых по два текстурных модуля.
- \* Возможность установки двух **DVI** разъемов на одной плате.
- \* Встроенная поддержка **TV-out**.
- \* Режимы **Dual Head**: multi display (когда изображение растягивается на два монитора), **DVDMax** (на одном мониторе работаем, на другом смотрим **DVD** фильм), **zoom** (второй монитор показывает увеличенное изображение первого), **clone** (изображение на обоих мониторах дублируется), **TV-out** (вывод изображения на телевизор), **Snapshot** (очевидно, на втором мониторе проявляется статический снимок первого).
- \* Две микросхемы **RAMDAC**. На 360 МГц и на 230 МГц. Необходимость двух микросхем объясняется встроенной поддержкой двух мониторов.
- \* Максимальное разрешение на первом **RAMDAC** — 2048x1536x32.
- \* Максимальное разрешение на втором **RAMDAC** — 1600x1200x32.
- \* Технология **Matrox HeadCasting**: **T&L** с поддержкой "extended Vertex Shaders" и "matrix palette skinning".
- \* Поддержка 64 битной **DDR SDRAM** памяти. 16 или 32 Мб памяти на плате.



- \* Технологический процесс производства — 0.18 мкм.
- \* Поддержка DirectX 8.
- \* Примерная цена за 32 Мб вариант платы — 140\$.

Опять память DDR и опять 64 битный доступ. Те же самые грабли, на которые в свое время наступила Creative, выпустив GeForce 2 MX с DDR памятью. Вроде бы Double Data Rate, и в пору ждать удвоения производительности, а тормозит хуже SDRAM. Очевидно, при выборе типа памяти большую роль сыграло соображение экономии.

## Nintendo GameCube — "дешевка"...

Наконец-то компания Nintendo определилась с ценой на свою будущую консоль GameCube. Если стоимость — это первое, что огласили маркетинговые специалисты Microsoft о приставке Xbox, то по-японски размеренная Nintendo собралась с мыслями только сейчас. Итак, GameCube, который, напоминая, появится в ноябре этого года, будет стоить 199 американских долларов (бывают еще тайваньские, австралийские и канадские). По сравнению с конкурентами — сумма небольшая. Для примера, за Xbox корпорация Microsoft просит примерно 300\$, а Sony PlayStation2 обойдется вам в 299.99\$ (ну не 300 же, в самом деле!).

Первая версия, объясняющая такую невысокую цену, заключается в том, что у GameCube может быть относительно дешевый процесс производства (непроверенные слухи). Вторая и, на мой взгляд, более вероятная — в том, что корпорация Nintendo насильно понизила стартовую цену, надеясь взять не "качеством", а "количеством". Мол, налетят геймеры консольные, сметут все приставки, а там мы уж придумаем, как деньги вернуть (изначально фраза цитировалась по-японски со старческим дребезгом в голосе).

На мой взгляд — чем больше конкурирующих игроков на рынке — тем лучше потребителям, богаче выбор, поддерживается стимул, подталкивающий производителей к развитию и дальнейшему снижению розничной цены. Даже если и GameCube не окажется самым быстрым и привлекательной консолью, своего покупателя он обязательно найдет. Где-нибудь...

## 1.3 Гигабайт компакт-диск

Sony выпустила привод CD-ROM, позволяющий **читать и писать CD-R/CD-RW диски двойной плотности** (DDCD — double density compact disk). Емкость таких дисков составляет 1.3 Gb, что вдвое больше стандартных 650 Мб. Формат дисков при этом не изменился — 120 или 80 мм.



Компания анонсировала технологию DDCD еще год назад — в июле 2000 года. За время разработки стандарт DDCD оброс многочисленными слухами и мифами, одним из которых была деза о возможности использования дисков двойной плотности в обычных CD-ROM приводах. Увы — это не так. Сам привод позволяет читать обычные 650 Мб CD-R/CD-RW диски, однако записанные им 1.3 Гб DDCD читаться будут только на нем. Несмотря на то, что длина волны лазерного луча осталась прежней, из-



менилась длина минимальной метки и расстояние между треками. В принципе, это означает, что сложность производства и стоимость читающих DDCD-ROM приводов не должны сильно отличаться от обычных CD-ROM. Сильным минусом DDCD является не-

возможность записи Audio CD. Записывать можно исключительно данные.

Стандарт имеет неплохие шансы прижиться, при условии, конечно, что Sony не зажмет спецификацию и предоставит всем желающим делать DDCD-ROM приводы под собственной маркой. Если на рынке появятся Double Density приводы стоящие не на много дороже обычных CD-ROM, то выбор покупателей, я думаю, будет однозначен. Приблизительная стоимость чистых 1.3 Гб болванок — 3\$, самого привода — 220\$. К примеру, за те же деньги вы можете приобрести неплохой CD-RW привод и ящик 650 Мб болванок к нему.

## Я — моряк. Я слишком долго плавал. Вы меня успели позабыть. Trident Blade XP.

Компания Trident Microsystems Inc. объявила о том, что видеоплаты на основе чипов



Blade XP и Blade T64 поступили в розничную продажу. Акция беспрецедентная по своей неторопливости. Анонс чипов этой серии произошел 20-го апреля 2000 года, и за прошедшее время их успели похоронить, приравняв задержку к похоронному извещению.

Платы будут выпускаться под маркой InnoVision, давно сотрудничающей с Trident и способной ради дружбы пойти на такую аферу. Надо отметить, что оба анонсированных чипа ничего интересного собой не представляют (как в 2D, так и в 3D графике). По предположениям специалистов, нас ожидает производительность на уровне TNT2 или Куго I при примерно сравнимой цене.

На картинке изображены две платы, одна из которых на BladeXP128 с 128 битным доступом к памяти (слева), вторая на BladeT64 (с 64 битным доступом соответственно). Ни о каких технических характеристиках и тем более сравнительных тестах пока ничего не сообщается. ■



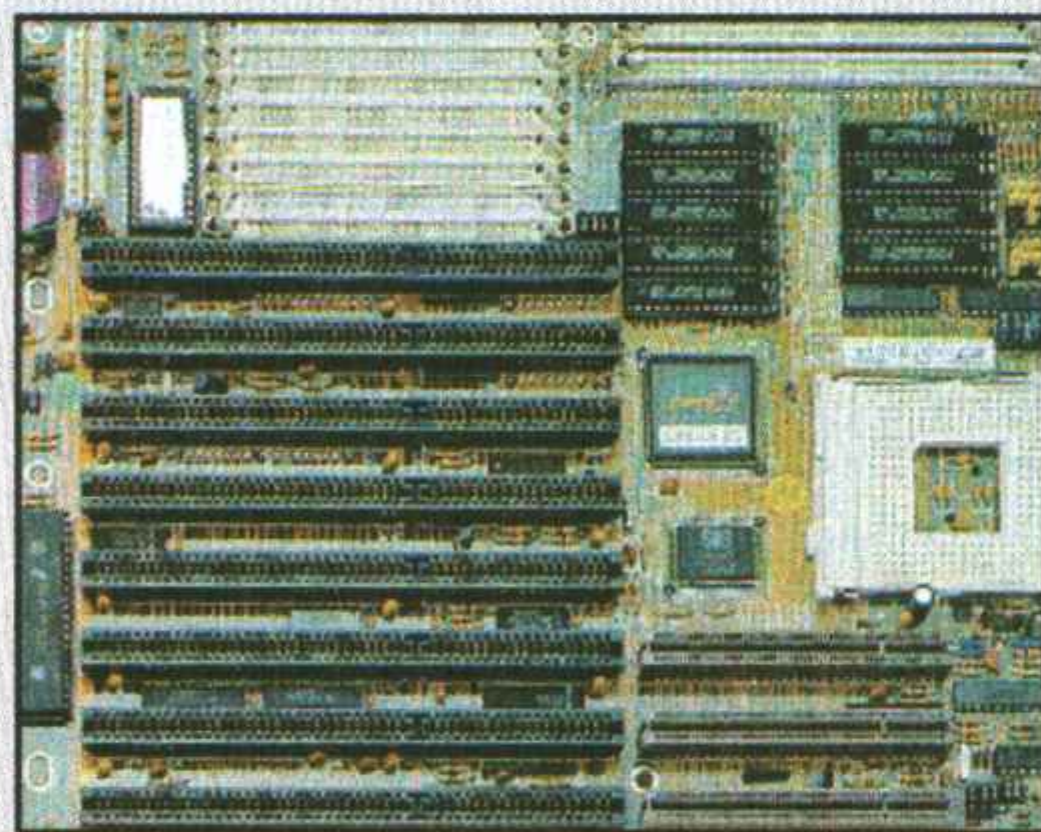
# ШИНА — КОРОЛЕВА КОМПЬЮТЕРНЫХ АЖУНГАЕВ или причем здесь автобус?

Можно смело сказать, что идея этой статьи пришла мне в голову "неожиданно". Просто на стандартный ежемесячный вопрос "О чем бы мне напугать очередную статью?" вместо привычного и, что характерно, тоже ежемесячного молчания произошло нечто, впоследствии классифицированное мною как "знамение Божие, 1 штука". Возможно, уважаемый Торик просто не расслышал мой вопрос, а может, его действительно на секунду посетил дар провидца... Не знаю. Он тоже. Но факт остается фактом. Гробовое молчание редакции было резко и беспелляционно нарушено возмущенным Ториком. "При чем тут автобус!!!" — гласом оскорбленного праведника возопил он.

"А действительно, причем?" — озадачился было я, однако закончить мысль не удалось. Дружный хохот редакционной публики, довольной, как если бы Торик протравил какой-нибудь свежий и очень неприличный анекдот, в ключья порвал тонкую ткань формирующейся идеи. Немного посмеявшись для проформы и изобразив на лице искреннее любопытство, четким строевым шагом я отправился к столу Торики. Добравшись вскорости до пункта назначения и обозрев профессиональным взором его монитор, я легко обнаружил источник ториковского раздражения. Оказывается, причиной всему оказалась игра — пенсионер среди файтингов, легендарный Mortal Combat. Если быть точнее, то реплику про автобус инициировало меню настроек видеоадаптера, в котором предлагалось выбрать уровень детализации, причем в скобках была указана странная и несколько неуместная для компьютерной игры надпись "local bus 486" ("местный автобус номер 486" — в некомпьютерном переводе). Редакционные часы били время просвещения...

## Шина ISA

ISA, или Industrial Standard Architecture, — самая пожилая и заслуженная шина (шина = bus, bus = шина, англицизм, короче говоря). Впервые была применена в 1984 году в компьютерах PC/AT с процессором i80286. Первый вариант этой системной шины, тогда еще не имеющий названия, был использован в компьютере PC/XT. Прародитель ISA имел 8 разрядов данных и 20 разрядов адреса. Для подключения внешних устройств использовалось 8 линий аппаратных прерываний (IRQ) и 4 линии DMA (Direct Memory Access, см. "Словарь хардкорного железячника"). Платы расширения вставлялись в специальный 62-контактный разъем. Работало все это дело синхронно с процессором от системного тактового генератора на частоте 4,7 МГц. Пиковая скорость передачи достигала 4,5 Мб/с, а реальная пропускная способность составляла 1,2 Мб/с.



С появлением микропроцессора Intel i80286 (легендарная "двушка") в связи с некоторыми архитектурными изменениями возникла необходимость в создании новой, более скоростной и функциональной системной шины. Появился дополнительный 36-контактный разъем для плат расширения, шина данных увеличилась до 16 бит. Благодаря 24-м адресным линиям возникла возможность увеличить адресное пространство с 1 Мб (в PC/XT) до 16 Мб. Количество аппаратных прерываний достигло 16, а каналов DMA — 8. Шина ISA стала работать асинхронно с процессором, на частоте 8 МГц, что в переводе на единицы скорости передачи данных соответствует пиковым 16 Мб/с или реальным 5 Мб/с. Впер-



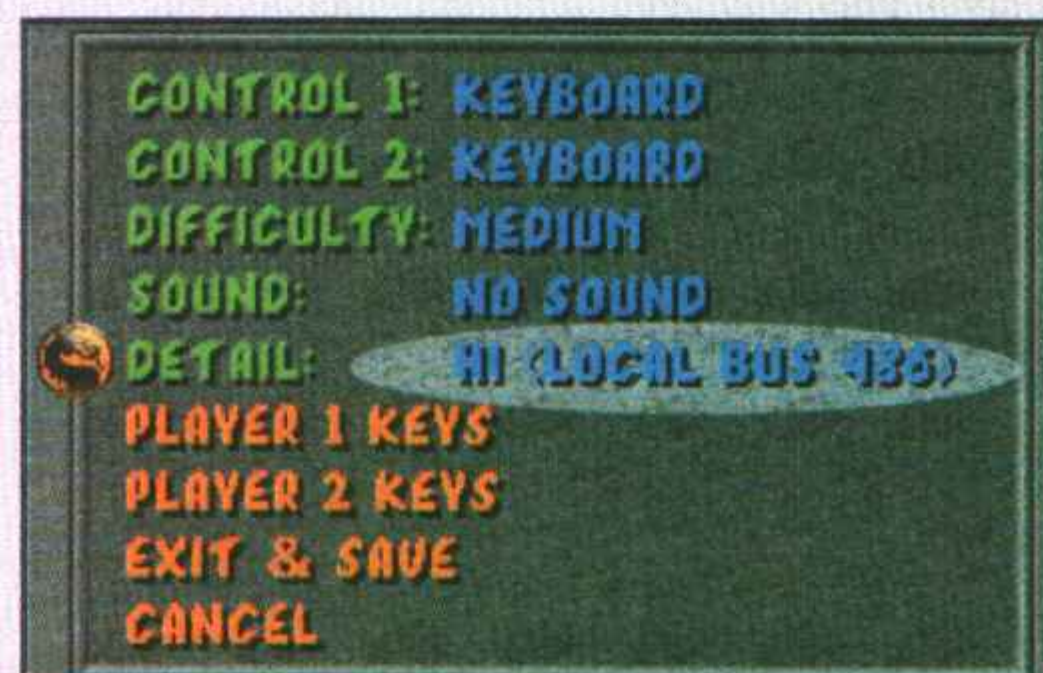
вые появилась поддержка устройств, способных выполнять функции арбитра шины — Bus Master (см. "Шина-на-най-да-опа").

В современных компьютерах, чьи архитектурные изменения измеряются уже десятками, для совместимости со старым оборудованием применяется специализированный контроллер (или мост) bridge PCI-ISA. Это устройство, работающее на более быстрой шине PCI (см. далее), которое берет на себя все функции по управлению ISA (ранее этим занимался процессор). При использовании стандарта PCI 2.1 обе шины — ISA и PCI, несмотря на различие в скоростях, могут работать независимо и параллельно (PCI concurrency).

В далеком 1984 году ни о каком Plug-and-Play ("включи и работай" — в русской транскрипции) речи быть не могло. Для настройки параметров плат расширения (таких, как прерывание, канал DMA и используемые адреса) использовались, как это ни странно, руки... Такие платы сейчас обзывают legacy или non Plug-and-Play. Подружить такую плату и операционную систему — задача нетривиальная, требующая огромного терпения, времени и удачи. Позднее в стандарт ISA была добавлена поддержка P-n-P, однако, по отзывам специалистов, она, увы, далека от идеала. Именно поэтому производители материнских плат и внешних устройств стараются отойти от использования ISA и полностью заменить ее более продвинутой PCI.

## EISA

EISA — Extended Industrial Standard Architecture. Разработана в 1988 году компанией Compaq в качестве 32-разрядного расширения уже устаревшей в то время шины ISA. За счет оригинальной механической организации EISA полностью обратно совместим с ISA. Дополнительные контакты, требующиеся для увеличения разрядности, размещены в глубине разъема, между контактами ISA; таким образом, разъем стандартных ISA плат





не доходит до контактов EISA. Рядом с каждым сигнальным контактом находится контакт "земля" (нулевое напряжение), благодаря чему сводится к минимуму вероятность возникновения электромагнитных помех.

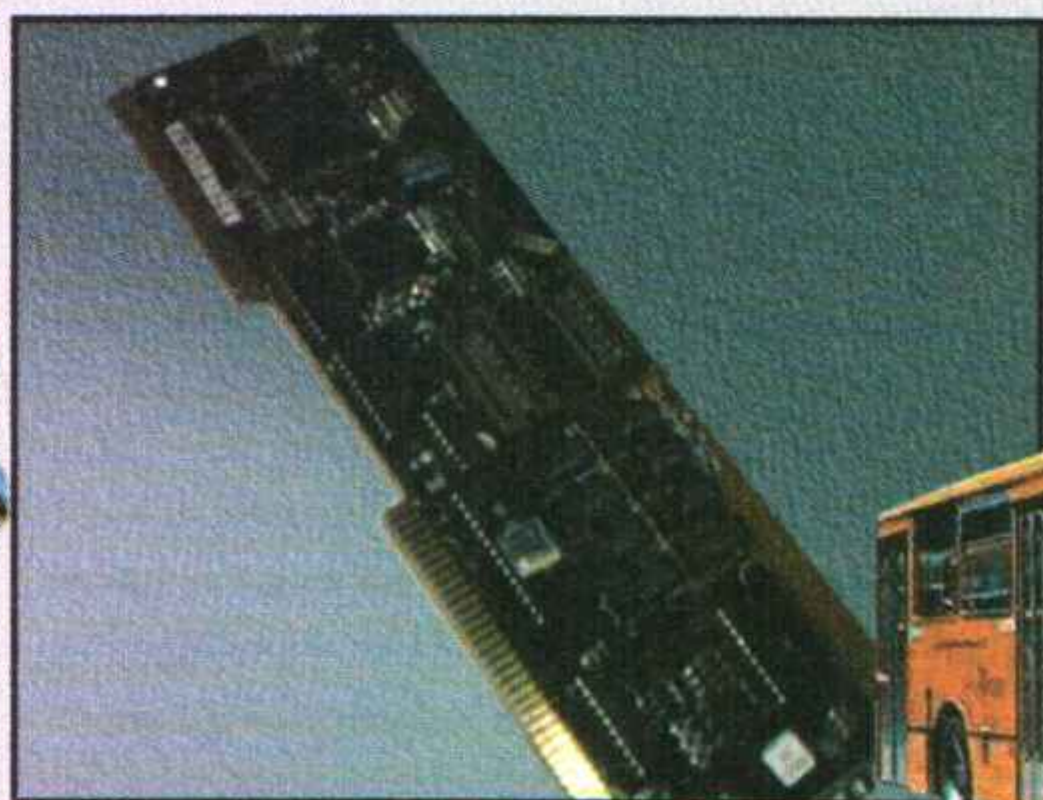
В новом стандарте впервые появилась возможность автоматической настройки параметров плат расширения — своеобразный прообраз Plug-and-Play. Кроме того, EISA позволяет адресовать до 4 Гб памяти. При этом доступ к адресному пространству помимо процессора могут получить внешние устройства — арбитры шины (они же bus master), а также устройства, способные работать в DMA режиме. Пиковая пропускная способность EISA составляет 33 Мб/с. Частота шины, по сравнению с ISA, не изменилась. Высокая скорость передачи достигается в основном за счет увеличения разрядности.

За счет большей пропускной способности и стопроцентной обратной совместимости на сегодняшний день шина EISA полностью вытеснила устаревшую ISA. Практически все материнские платы, выпущенные после 1996 года, комплектуются именно EISA.

## VLB

С развитием периферийного оборудования и ростом производительности всех подсистем компьютера возникла необходимость в производительной, специализированной шине. Так появился термин "локальной шины" (local bus), дополняющей уже имеющуюся системную шину ISA/EISA за счет нескольких дополнительных интерфейсных разъемов. Первоначально локальная шина использовалась исключительно для подключения специализированных видеоадаптеров, которым не хватало скорости ISA. Существовало несколько независимых, несовместимых между собой, официально запатентованных стандартов. Отсутствие индустриальной спецификации "локальной шины" сдерживало ее внедрение в промышленных масштабах. Поэтому в 1992 году по инициативе ассоциации VESA (Video Electronics Standards Association), представляющей интересы более чем 100 компаний, была разработана локальная шина VLB (VESA Local Bus).

VLB — это двунаправленная 32-разрядная шина, работающая на максимальной



## Словарь хардкорного железячника

1. DMA — Direct Memory Access. Режим работы, при котором данные между устройством, подключенным к шине, и оперативной памятью передаются без участия центрального процессора. Для управления такого рода операциями существует специальный контролер прямого доступа к памяти. Для обмена данными с внешними устройствами контролер использует специальные каналы DMA. Всего таких каналов восемь, один из которых, второй, постоянно занят под системные нужды.

2. IRQ — Interrupt ReQuest. Запрос на прерывание. Это сигнал, посылаемый устройством и означающий, что в данный момент времени ему необходимы ресурсы центрального процессора. Является реакцией на появление в системе какого-нибудь события. Типичный пример — нажатие клавиши или возникновение внештатной ситуации (ошибки, проще говоря). Кроме этого, номер IRQ определяет приоритет обработки контролером поступающих сигналов в случае, когда оные сигналы поступают одновременно (а это, в общем-то, стандартная ситуация). Чем меньше номер, тем выше приоритет. Часть системных IRQ заняты внутренними контролерами системной платы:

### 3. I/O

Address —

(Input/Output

Address —

адрес вво-

да/вывода)

адрес в па-

мяти компью-

тера, через

который про-

исходит об-

мен данными

с устройст-

вом. Задает-

ся в шестнад-

цатеричном

виде. После

инициализа-

ции устройст-

ва в системе

## Прерывания, занятые системными функциями

№IRQ	Устройство
0	системный таймер
1	контролер клавиатуры
2	сигнал возврата по кадру (EGA/VGA), на AT соединен с IRQ 9
3	обычно COM2/COM4
4	обычно COM1/COM3
5	контролер HDD (XT), обычно свободен на AT
6	контролер FDD
7	LPT1, многими LPT-контролерами не используется
8	часы реального времени с автономным питанием (RTC)
9	параллельна IRQ 2
10	не используется
11	не используется
12	обычно контролер мыши типа PS/2
13	математический сопроцессор
14	обычно контролер IDE HDD (первый канал)
15	обычно контролер IDE HDD (второй канал)

## Стандартные адреса ввода/вывода

Адрес	Устройство
3f8	Последовательный порт COM1
2f8	Последовательный порт COM2
3e8	Последовательный порт COM3
2e8	Последовательный порт COM4
378	Параллельный порт LPT1
278	Параллельный порт LPT2

происходит отражение его внутренних регистров на внутреннюю память компьютера. В дальнейшем, записывая данные по этому адресу, система на самом деле записывает их в память устройства. Например, чтобы записать какие-нибудь данные в последовательный порт, он просто записывает их по адресу 3f8 (может варьироваться).

частоте 66 МГц и обеспечивающая предельную пропускную способность в 160 Мб/с. По сути, VL-bus является расширением системной шины процессоров i80386 и i80486. В качестве внешних устройств VESA могут выступать видеоадаптеры, контролеры накопителей, сетевые платы и многое др.

Физически VL-bus представляет собой небольшой "хвостик", располагающийся позади разъема

ISA/EISA. VLB имеет 112 контактов и выполнена по спецификации MCA (см. далее). Из них 32 используются для передачи данных, а 30 — для передачи адреса.

Жестко привязав VL-bus к системной шине процессора i80486, инженеры VESA сделали одну-единственную, но безнадежно фатальную ошибку. Для использования VLB с процессорами старших поколений необходима была разработка специализированной дорогостоящей микросхемы — "моста" (по примеру моста PCI-ISA). Но так как в это время уже существовали более производительные и значительно более надежные шины, VLB была признана негодной и бесперспективной. Теперь шину VL-bus можно встретить





только в старых 486-х компьютерах.

Справедливости ради следует отметить, что так и не вышедший стандарт VLB 2.0 предусматривал 64-разрядную шину, значительное увеличение надежности и большую пропускную способность...

## MCA

Шина MCA (Micro Channel Architecture) была разработана корпорацией IBM в 1987 году для компьютеров PS/2. MCA поддерживала 8-, 16- и 32-разрядную шину данных, 24- или 32-разрядную шину адреса, асинхронную передачу данных и могла адресовать до 4 Гб адресного пространства. Был реализован режим автоматического определения устройств (очеред-



## Шина-на-най-да-опа

*"ШИНА электрическая — медный, алюминиевый, значительно реже стальной неизолированный проводник, используемый в качестве силовоточного токопровода (например, в распределительных устройствах)" — энциклопедия Кирилла и Мефодия.*

Что же такое "шина" в понимании не умудренного паяльником пользователя? Это набор соединительных линий, упрощенно "проводов". Чем больше проводов, тем больше сигналов может пройти через шину в единицу времени и тем больше "разрядность шины" (иначе: количество "проводов", сигнальных линий). К примеру, 8-разрядная шина способна передать за такт 8 сигналов, или бит. По своему функциональному назначению шины делятся на адресные, управляющие и шины данных.

Так как к одному набору сигнальных линий может быть одновременно подключено несколько устройств, то для избежания конфликтов вводятся понятия Master (хозяин, или "арбитр") и Slave (подчиненное устройство). "Хозяином" шины называют устройства, способные управлять шиной, а "подчиненными" — устройства, основной функцией которых является прием и обработка поступающих сигналов.

Существует также понятие "синхронности" и "асинхронности". Если упростить лекцию по электронике, то шина, работающая в соответствии с тактовыми сигналами процессора, — синхронная, соответственно, любая другая — асинхронная.

ной прообраз Plug-and-Play). Имелось 11 аппаратных прерываний и поддержка нескольких арбитров шины. Пропускная способность составляла от 20 до 160 Мб/с.

Несмотря на свои перспективные характеристики, шина MCA не получила широкого распространения. Компания IBM в свое время переоценила покупательский спрос, слишком высоко подняв лицензионные отчисления. Индустрия не приняла такой маркетинговой политики, и теперь шину MCA можно встретить только в некоторых системных блоках IBM на основе RISC процессоров.

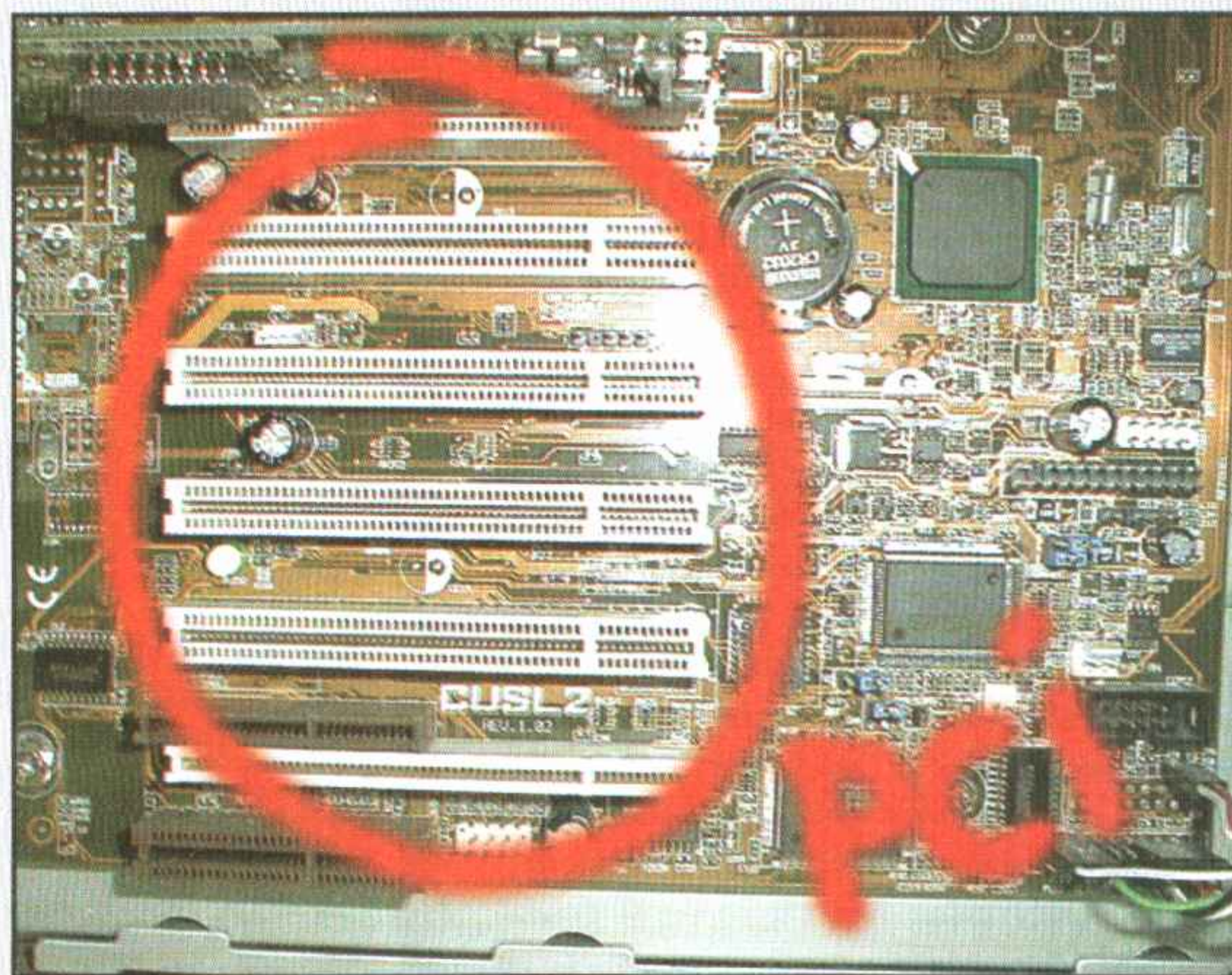
## PCI

Была разработана корпорацией Intel в 1992 году для замены умирающей VL-bus. Были учтены все предыдущие ошибки — новая шина изначально позиционировалась как процессорно-независимая. Другими словами, в то время как процессор выполняет какие-нибудь сложные вычислительные операции (скажем, декодирование потока MPEG), по шине PCI ведется активная передача данных с ПЗУ или видеоадаптером. Intel не наступила на грабли IBM и, объявив стандарт открытым и бесплатным, передала все права независимой организации SIG (Special Interest Group). Такой подход сразу же обеспечил PCI стабильную популярность у разработчиков аппаратного обеспечения, одновременно выбив табуретку из-под всех вероятных конкурентов.

PCI — синхронная 32- или 64-разрядная шина, функционирующая на частоте 33 или 66 МГц. Для компактности и улучшения стабильности работы в PCI была применена технология мультиплексирования — когда один и тот же контакт являлся одновременно адресной и информационной линией (в разные моменты времени). Напряжения питания PCI — 5 и 3,3 В. Поддерживаются несколько арбитров шины. Аппаратно реализованы функции ускорения трансляции данных — кэширование и блочная передача. В PCI реализована полноценная поддержка стандарта Plug-n-Play, позволяющего автоматически определять и конфигурировать платы расширения. Одним из самых важных и значимых удобств, предлагаемых шиной PCI, явля-

ется "разделение IRQ". Т. е. возможность использования разными устройствами одного и того же прерывания. Это снимает ограничение, когда в системе необходимо установить новое устройство, а все прерывания банально заняты. Предложенная Intel спецификация позволяет создавать многофункциональные PCI устройства на одной плате. Например, звуковая плата+модем, сетевая плата+модем и т.д.

На материнской плате шина PCI выполнена в виде четырех 124/188-контактных разъемов, для 32-/64-битных версий соответственно. Также существует подстандарт Compact PCI, применяемый в промышленных компьютерах. Конструктив Compact PCI состоит из восьми разъемов. В настольных ПК стандартно используется 32-разрядная шина PCI (PCI32) ревизии 2.1. 64-разрядная версия шины (PCI64), как правило, используется в серверных наборах логики и рабочих станциях Sun. Пропускная способность 32-раз-



рядной PCI шины составляет 132 Мб/с на частоте 33 МГц и 264 Мб/с на частоте 66 МГц. 64-разрядная PCI, работающая на 33 МГц, даст те же 264 Мб/с, а при работе на частоте 66 МГц все 528 Мб/с. Со временем Intel и ее партнеры планируют полностью отказаться от PCI32, перейдя на PCI64 с частотой функционирования 133 МГц.

## AGP

Все новое — это немного подзабытое старое. Идя вперед по дороге прогресса, инженерный ум частенько обнаруживает, что выкинутые вчера технологии были не так уж плохи и после небольшой реставрации и покраски вполне еще могут послужить людям. Восторги по поводу удобства и универсальности шины PCI длились недолго. Предполагаемый запас производительности иссяк быс-



тро и без остатка. Мультимедийное программное обеспечение (в частности — трехмерные игры), жадное до скорости и ресурсов, настоятельно требовало: *“быстрее, лучше и еще быстрее”*. История 1992 года (приведшая к появлению VLB) повторилась, и позабытая уж было локальная шина обрела новую сущность. Новорожденную нарекли AGP — **Accelerated Graphic Port**.

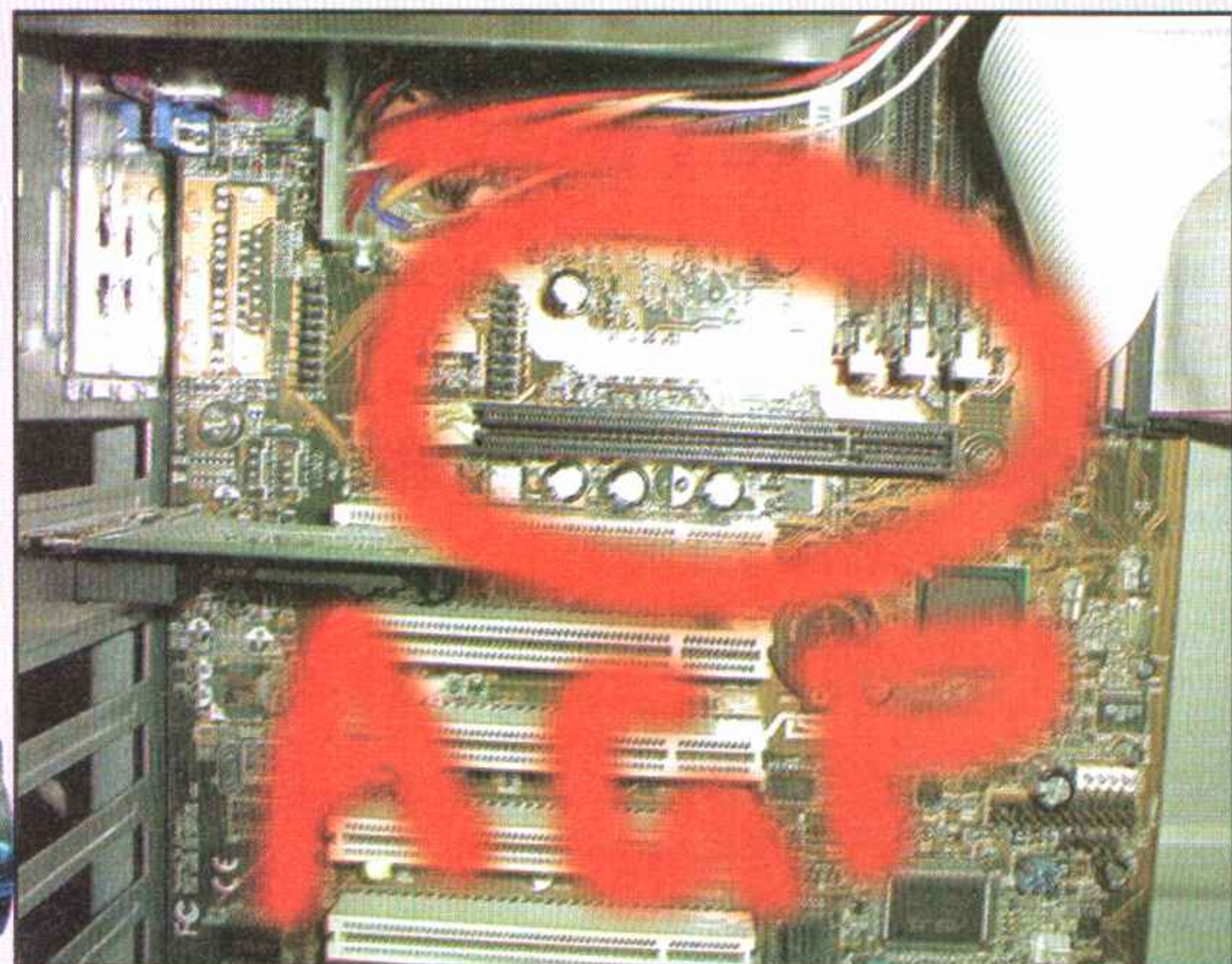
Одной из основополагающих идей, заложенных в AGP, была идея объединения памяти видеокарты с оперативной памятью ком-

ализации всех возможностей, предоставляемых AGP, программное обеспечение и используемая видеоплата должны поддерживать режим доступа к памяти **DIME (Direct Memory Execute)**.

## PCMCIA

С появлением портативных компьютеров возникла необходимость разработки специализированного, компактного интерфейса для подключения внешних устройств. Есть спрос — будет и предложение. За разработку

взялась ассоциация независимых разработчиков периферийного оборудования для портативных компьютеров. В английской транскрипции название этой организации звучит как **“PCMCIA”** — **P**ersonal **C**omputer **M**emory **C**ard **I**nternational **A**ssociation. Отсюда, собственно, и название стандарта. После нескольких успешно проигран-



пьютера. Текстуры, повсеместно используемые в 3D операциях, занимают значительное количество памяти. Хранить их все в видеопамати накладно, и в будущем это могло привести к постоянной необходимости увеличения объемов этой самой памяти (вышла новая игра — иди память к видухе докупать). Поэтому текстуры, необходимые для отрисовки трехмерной сцены, было решено размещать в ОЗУ компьютера (основываясь на том, что эту память увеличить проще).

AGP выполнена в виде отдельного разъема, внешне напоминающего PCI, но, разумеется, не совместимого с ним по контактам. Штатно шина работает на частоте 66 МГц (теоретически возможен разгон до 83 МГц). Имеются два режима передачи данных. В первом случае передается один пакет за цикл (AGP 1x, хотя обычно 1x опускают), во втором — два пакета (режим AGP 2x). По сравнению с PCI значительно усовершенствован механизм конвейеризации/кэширования операций чтения/записи. Пропускная способность в режиме 1x составляет 266 Мб/с, в режиме AGP 2x — 533 Мб/с. В настоящее время уже разработана и повсеместно используется спецификация AGP 4x, позволяющая передавать данные со скоростью 1,06 Гб/с. Надо отметить, что для ре-

ных в суде дел, обвиняющих ассоциацию в преднамеренной попытке сломать язык пользователей, было принято более благозвучное сокращение: **“PC Card”**. Кстати, существует шуточная интерпретация аббревиатуры PCMCIA — **“People Can't Memorize Computer Industry Acronyms”**, что примерно переводится как **“Люди не в состоянии запомнить компьютерные аббревиатуры”**.



Фактически PCMCIA является компактной альтернативой системной шине ISA. Устройства, подключаемые к этой шине, не превышают размеров кредитной карточки и легко помещаются в карман рубашки. В стандарте PCMCIA сейчас выпускается огромный

спектр периферии — от модемов и сетевых интерфейсов до жестких дисков и приводов DVD/CD-ROM.

Конструктивно интерфейс выполнен в виде 68-контактного механического соединителя. Из них 16 контактов — для данных и 26 — для адреса. Модули, подключаемые к PCMCIA, выполнены в виде розетки (**“мама”**), соответственно, на стороне компьютера расположен разъем типа вилка, или **“папа”**. Подключать и отсоединять карты PCMCIA можно при работающем компьютере. Для обеспечения такой возможности контакты разъема имеют разную длину. При механическом контакте это позволяет подавать сначала напряжение питания, и лишь потом — напряжение сигнальных линий.



Стандарт не стоит на месте, постоянно разрабатываются новые спецификации, расширяющие пропускную способность и возможности PCMCIA. Вторая версия шины определяет габаритные размеры допустимых к использованию карт. PC Card Type I предусматривает ширину 54 мм (2,12 дюйма), длину 85,6 мм (3,37 дюйма) и толщину 3,3 мм. PC Card Type II имеет аналогичные размеры, с той лишь разницей, что позволяет использовать карты толщиной 5,0 мм в середине (и 3,3 по краям). PC Card Type III устанавливает максимальную толщину в центре до 10,5 мм (и минимальную — 3,3 по краям). Карты последнего типа могут банально **“не влезть”** в Type I или Type II слот, поэтому их применение требует наличия специального разъема двойной высоты. Как правило, в Type III монтируются жесткие диски.

Результатом дальнейшего совершенствования PCMCIA стал стандарт Card Bus. Если PC Card является прямым аналогом ISA, то Card Bus был призван заменить портативным компьютерам шину PCI. Это 32-разрядный интерфейс, работающий на частоте 33 МГц и значительно увеличивающий пропускную способность плат PCMCIA. В стандарте Card Bus обычно производят высокопроизводительные 100 Мбит сетевые платы, SCSI жесткие диски и другие требующие высокой пропускной способности устройства. ■





В "Железном Цехе" пополнение. С этого номера открывается новая, надеемся, интересная рубрика "Разумный компьютер за разумные деньги". Идею, как это часто бывает, подсказали вы, наши обожаемые и очень инициативные читатели. Каждый месяц почтовый ящик "Железного цеха" буквально распирает от многочисленных электронно-рукописно-факсо-пейджеро-телетайпных сообщений с одной-единственной доминирующей тематикой. "На что потратить кровью и потом скопленные деньги? Какую материнскую/видео/звуковую плату поставить в новый системный блок? Celeron или Duron? Можно ли купить компьютер за 400 долларов?" — неустанно спрашиваете вы нас. Искренне надеемся, что новая рубрика сможет ответить на все имеющиеся, еще не заданные или еще не сформулированные вопросы.

Мы решили разделить системные блоки на три класса. Меньше 500\$, меньше 1000\$ и "тебя я видел во сне". Первый — бюджетные компьютеры, основной потребительской категорией которого являются студенты, школьники и просто экономные товарищи, не ставящие себе целью покупку сверхпроизводительного компьютера. Компьютеры данной группы подойдут как для офисной работы, так и для большинства современных компьютерных игр. Второй класс — это конфигурация, в основном предназначенная для современных многополигонных и процессоропожирющих компьютерных игр. И можете плюнуть мне в лицо, если Quake III даст меньше 50 фэпсов. Третий класс — компьютер мечты, потратиться на который могут только товарищи, давно и фанатично поклоняющиеся микропроцессорной технике и способные принести на ее жертвенный алтарь сумму порядка 2-3 тысяч долларов.

Чтобы максимально покрыть все категории современного потребительского рынка, в каждом классе представлено по два варианта конфигурации, примерно сравнимые по производительности. Вариант один — системный блок на основе процессоров компании AMD. Вариант два — на основе конкурирующих процессоров марки Intel. Далее см. комментарии к каждой конфигурации.

### "Дешево и сердито..." Категория меньше 500\$

Процессор Celeron поставляется в BOX варианте, то есть в комплекте с кулером, наклейкой "Intel inside" и пачкой бесценной документации. Далее бросается в глаза "небрендировать" видеоплаты. Дело



## ЗА РАЗУМНЫЕ ДЕНЬГИ

### "Дешево и сердито..."

#### На процессоре AMD

Наименование	Цена в у.е.
<b>Материнская плата</b>	Chaintech CT-7AJA-100 (Socket A, VIA Apollo KT133, UDMA100, Sound, ATX) <b>85</b>
<b>Процессор</b>	AMD K7 700MHz DURON (Socket A) <b>40</b>
<b>Вентилятор</b>	Cooler AMD Duron Smart fan BALL ND-3B <b>6.5</b>
<b>ОЗУ</b>	SD-RAM 128 Mb (PC-133) HYUNDAI <b>30</b>
<b>ПЗУ</b>	20.4Gb Fujitsu MPG3204AH (ATA100, 7200rpm) <b>95</b>
<b>Видеоплата</b>	32Mb AGP GeForce2 MX NONAME <b>70</b>
<b>Дисковод 1</b>	CD-ROM 48x Samsung <b>29</b>
<b>Дисковод 2</b>	1.44Mb 3.5" SONY <b>10</b>
<b>Корпус</b>	MidiTower Case 536 ATX 230W <b>30</b>
<b>Итого:</b>	<b>395.5</b>

### "Дешево и сердито..."

#### На процессоре Intel

Наименование	Цена в у.е.
<b>Материнская плата:</b>	Microstar MS-6337 EP Lite (FC-PGA, i815EP, UDMA100, Sound, ATX) <b>85</b>
<b>Процессор:</b>	Intel Celeron 700MHz (FCPGA, BOX) <b>59</b>
<b>ОЗУ:</b>	SD-RAM 128 Mb (PC-133) HYUNDAI <b>30</b>
<b>ПЗУ:</b>	20.4Gb Fujitsu MPG3204AH (ATA100, 7200rpm) <b>95</b>
<b>Видеоплата:</b>	32Mb AGP GeForce2 MX NONAME <b>70</b>
<b>Дисковод 1:</b>	CD-ROM 48x Samsung <b>29</b>
<b>Дисковод 2:</b>	FDD 1.44Mb 3.5" SONY <b>10</b>
<b>Корпус:</b>	MidiTower Case 536 ATX 230W <b>30</b>
<b>Итого:</b>	<b>408</b>

в том, что у безымянных карт есть одно, но очень важное преимущество — они дешевы. При этом качество и скорость 3D графики вполне сравнима с экземплярами от Asus или SUMA. Если у вас монитор с большой диагональю и вы используете разрешение больше, чем 1024x768, то у NONAME плат существует вероятность размытия изображения. Это единственный ощутимый минус.

### "Смерть тормозам..." Категория меньше 1000\$

Прогресс дошел наконец-то до народа. Вожаденный "гигагерц" наконец-то можно установить в системный блок без риска продажи



**"Смерть тормозам..."**

**На процессоре AMD**

Наименование	Цена в у.е.
<b>Материнская плата:</b> ASUS A7V133-C (Socket A, VIA KT133A, UDMA100, ATX)	<b>127</b>
<b>Процессор:</b> AMD K7 1000MHz (266 MHz bus, Socket A)	<b>145</b>
<b>Вентилятор:</b> Thermaltake Super Orb DU0462-3 Dual Fan	<b>14</b>
<b>ОЗУ:</b> SD-RAM 256 Mb (PC-133) HYUNDAI	<b>53</b>
<b>ПЗУ:</b> 30 Gb Seagate Barracuda ATA III ST330620A (ATA100, 7200rpm)	<b>115</b>
<b>Видеоплата:</b> 32Mb AGP GeForce2 GTS SUMA PLATINUM	<b>145</b>
<b>Звуковая плата:</b> S.B.Creative SB Live Value CT 4830/4832	<b>45</b>
<b>Дисковод 1:</b> DVD ROM NEC DV-5700 IDE 12x/40x	<b>60</b>
<b>Дисковод 2:</b> FDD 1.44Mb 3.5" SONY	<b>10</b>
<b>Корпус:</b> MiniTower Case CAT-3009-2 ATX 250W	<b>47</b>
<b>Итого:</b>	<b>761</b>

**"Смерть тормозам..."**

**На процессоре Intel**

Наименование	Цена в у.е.
<b>Материнская плата:</b> ASUS CUSL2-C (FCPGA, i815EP, UDMA100, ATX)	<b>120</b>
<b>Процессор:</b> Pentium III 1000EB MHz (256k L2 cash, BOX, 133 MHz bus, FCPGA)	<b>200</b>
<b>ОЗУ:</b> SD-RAM 256 Mb (PC-133) Hyundai	<b>53</b>
<b>ПЗУ:</b> 30 Gb Seagate Barracuda ATA III ST330620A (ATA100, 7200rpm)	<b>115</b>
<b>Видеоплата:</b> 32Mb AGP GeForce2 GTS SUMA PLATINUM	<b>145</b>
<b>Звуковая плата:</b> S.B.Creative SB Live Value CT 4830/4832	<b>45</b>
<b>Дисковод 1:</b> DVD ROM NEC DV-5700 IDE 12x/40x	<b>60</b>
<b>Дисковод 2:</b> FDD 1.44Mb 3.5" SONY	<b>10</b>
<b>Корпус:</b> MiniTower Case CAT-3009-2 ATX 250W	<b>47</b>
<b>Итого:</b>	<b>795</b>

Коробочный вариант поставки Pentium 4, помимо фирменного вентилятора, комплектуется также двумя платами оперативной памяти типа RDRAM (2x128 Мб). Поэтому позиция ОЗУ в комплектации отсутствует. В варианте с AMD Athlon мы единогласно решили использовать новую и весьма перспективную память DDR, цена на которую ощутимо упала в последнее время. Именно с этой памятью Athlon способен составить реальную конкуренцию P4.

Из экзотики присутствует новый пока еще на российском рынке сдвоенный привод DVD+CD-RW. Великолепное по своей универсальности устройство, способное читать обычные CD-ROM и DVD-ROM диски и записывать/перезаписывать CD-R и CD-RW болванки. Также для этой конфигурации мы сделали исключение, добавив в список комплектации колонки. Дело в том, что аудиопроцессор S.B.Creative SB Live Platinum 5.1 при всей своей внеземной крутости физически не сможет вам ее продемонстрировать, будучи укомплектован пассивными колонками стоимостью в 5\$. Мощной звуковой плате для реализации многочисленных Dolby, Surround EAX и пр. необходимы соответствующие колонки. ■

собственной однокомнатной квартиры. Если в "бюджетной категории" можно ограничиться встроенным звуком, то у солидного компьютера должна быть своя мелодичная и качественная звуковая плата. Такая, как Sound Blaster Live. Приводы DVD-ROM начали ощутимо дешеветь, переходя из разряда малополезной экзотики в разряд "must have". Недорогой и быстрый DVD привод искренне порадует геймеров (BG2 на DVD не желаете?) и любителей цифрового видео. Ну и какая же песня без красивого корпуса с мощным блоком питания и качественным охлаждением?

**"Тебя я видел во сне..."**  
**Категория больше 1000\$**

Сразу хочу оговориться. Конфигурация на процессоре Athlon явно уступает в гигагерцах конкуренту Pentium 4. Вопрос сравнительной производительности этих двух процессоров муссируется уже около месяца, с самого начала продаж Pentium 4 1.7. По тестам независимых западных сайтов Athlon лидирует в офисных и content-creation приложениях. Pentium 4 показывает отличную производительность в современных игровых программах (Quake III, MDK II, Unreal Tournament). Выбор, как всегда, за вами.

**"Тебя я видел во сне..."**

**На процессоре AMD**

Наименование	Цена в у.е.
<b>Материнская плата:</b> ASUS A7M266 (Socket A, AMD 761, UDMA100, Sound, ATX)	<b>180</b>
<b>Процессор:</b> AMD K7 1333MHz (266 MHz bus, Socket A)	<b>205</b>
<b>Вентилятор:</b> Thermaltake Super Orb DU0462-3 Dual Fan	<b>14</b>
<b>ОЗУ:</b> DDR 256 Mb (PC-2100, 133MHz/266Mbps) Micron	<b>85</b>
<b>ПЗУ:</b> 76.8 GB IBM DTLA-307075 (ATA100, 7200rpm)	<b>280</b>
<b>Видеоплата:</b> 64 Mb AGP ASUS V8200 GEFORCE 3 Deluxe DDR	<b>440</b>
<b>Звуковая плата:</b> S.B.Creative SB Live Platinum 5.1	<b>160</b>
<b>Колонки:</b> Creative Desktop Theatre 2200	<b>118</b>
<b>Дисковод 1:</b> DVD ROM+CD-RW Ricoh MP9120A 8x/12x/10x/32x	<b>290</b>
<b>Дисковод 2:</b> FDD 1.44Mb 3.5" SONY	<b>10</b>
<b>Корпус:</b> MidiTower Case FK-603 Asustek ATX 300W	<b>100</b>
<b>Итого:</b>	<b>1882</b>

**"Тебя я видел во сне..."**

**На процессоре Intel**

Наименование	Цена в у.е.
<b>Материнская плата:</b> ASUS P4T (Socket 423, i850, UDMA 100, ATX)	<b>197</b>
<b>Процессор:</b> Pentium-4 1700E (256k L2 cash, 400MHz bus, Int PGA, BOX) + 2x128MB(PC-800) RDRAM	<b>490</b>
<b>ПЗУ:</b> 76.8 GB IBM DTLA-307075 (ATA100, 7200rpm)	<b>280</b>
<b>Видеоплата:</b> 64 Mb <AGP> ASUS V8200-GEFORCE 3 Deluxe DDR	<b>440</b>
<b>Звуковая плата:</b> S.B.Creative SB Live Platinum 5.1	<b>160</b>
<b>Колонки:</b> Creative Desktop Theatre 2200	<b>118</b>
<b>Дисковод 1:</b> DVD ROM+CD-RW Ricoh MP9120A 8x/12x/10x/32x	<b>290</b>
<b>Дисковод 2:</b> FDD 1.44Mb 3.5" SONY	<b>10</b>
<b>Корпус:</b> MidiTower Case FK-320 Asustek ATX 300W (P4 Ready)	<b>152</b>
<b>Итого:</b>	<b>2137</b>



**Дмитрий ГОРЯЧЕВ****hot-line@igromania.ru**

**Почему некоторые программы не устанавливаются в W2k? Запускается инсталлятор, появляется окно, в нем закрашивается индикатор до 100%, но потом все пропадает. Процесс висит в памяти, но инсталляция не продолжается.**



Это происходит потому, что инсталляторы используют для распаковки своих данных временные папки, а хитрая Windows 2000 по умолчанию робко прячет эти папки в профайлы пользователей. А в этом случае у папки может получиться очень длинное имя, причем еще и с русскими символами, что-нибудь вроде C:\Documents and settings\Вася Пупкин\Local settings\Temp.

Чтобы все работало как следует, надо поместить эту папку куда-нибудь поближе. Делается это через **Мой компьютер — Свойства — Дополнительно — Переменные среды** (в английской версии **System Properties — Advanced — Environment**). Меняете пути к TEMP и TMP на C:\WINNT\TEMP или просто C:\TMP, и все. Кроме того, вам могут встретиться инсталляторы, в которых пути для временных данных прописаны "абсолютно" (выглядит это примерно как %windir%\Temp), и тогда никаких проблем не возникает. Но иногда бывают случаи, когда у человека, писавшего инсталлятор, ручки росли из иных мест, нежели у нормальных людей, и пути он прописал совсем уж конкретно (обычно как C:\Windows\Temp). Тогда, если программа упорно не желает ставиться, попробуйте сами создать указанную папку — может помочь. К сча-

стью, подобные кривые инсталляторы встречаются редко, обычно в Shareware программах.



**При работе полноэкранных Direct3D и OpenGL приложений в W2K очень низкий refresh rate. Как можно это исправить?**



Это связано с тем, как NT вообще и Window 2000 в частности работает со своей графической подсистемой. Можно пойти несколькими путями, но самый красивый и быстрый заключается в следующем. Находите папку с драйверами для вашей видеокарты и в ней ищите .inf-файл, например — nv4\_displ.inf или Voodoo3.inf. В этом файле находите раздел, который может называться как-нибудь вроде Desktop Modes или SoftwareDeviceSetting. В разделах с подобными названиями должны присутствовать строчки, в которых внимательный юзер может заметить стандартные разрешения типа 1024x768 или 800x600. У Nvidia пример такой строки выглядит так:

```
HKR,,NV4_Modes,
%REG_SZ_APPEND%,
16 640 480 60 70 72 75 85 100 120 0*
```

Цифры в кавычках означают: 16 цветов и разрешение 640x480; далее идут частоты refresh rate (частота обновления монитора; не путать с FPS!). Подправив такую строку и приведя ее к виду

```
HKR,,NV4_Modes,
%REG_SZ_APPEND%,
«16 640 480 100 120 0»,
```

мы тем самым говорим W2K, что наша видеокарта физически не может работать в данном разрешении с частотой ниже 100 Гц, и он нам верит. В случае с Voodoo3 нужно просто убрать лишние строчки вида:

```
HKR,«TIMINGS\800,600\60Hz»,«GTF»
HKR,«TIMINGS\800,600\60Hz»,Supported,«BPP+8+16+32,DDRAW»
```

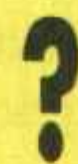
и им подобные, оставив только те, в которых стоят нормальные частоты обновления. После это нужно просто переустановить драйвера с подправленным .inf-файлом.

Конечно, таким образом можно установить любые частоты, даже нестандартные, однако следует быть осторожным и не жадничать. Всегда есть возможность испортить свой монитор слишком высоким refresh rate или после переза-

грузки просто не увидеть любимого десктопа. Вернуть все обратно можно, перегрузив систему в safe-режиме.

Если у вас карта с чипом от Nvidia, можете воспользоваться специальной утилитой Nvidia refresh rate fix.

Если вам не повезло и вы не увидели в .inf-файле вашего драйвера ничего из того, о чем написано выше, не отчаивайтесь. Это может произойти со счастливыми обладателями карт от Matrox или ATI. В таком случае можно попробовать обмануть Windows иначе. Запустите Regedit и задавайте поиск по ключу 4D36E96E-E325-11CE-BFC1-08002BE10318. Знаю, что страшно выглядит, но именно такой стандартный идентификатор у драйвера монитора. Он встретится несколько раз, в HKEY\_LOCAL\_MACHINE \SYSTEM \ControlSet \Control \Class \4D36E96E-E325-11CE-BFC1-08002BE10318 \0000 и его копиях, ControlSet00x. В этих разделах находим Modes и видим папки для каждого из стандартных разрешений. В каждой из них имеется ключ Model, который и определяет значения refresh rate для этого разрешения. Ключ этот имеет значения «30-96, 60-120, +, +» или что-то похожее. Первые две цифры означают возможные значения вертикальной развертки в килогерцах, а вторые две — значение горизонтальной развертки в герцах. Меняете на то, что, по вашему мнению (а лучше по паспорту монитора), правильно и наслаждаетесь результатом.



**Как включить в W2k поддержку режимов Ultra DMA?**



Действительно, W2k не всегда сама распознает UDMA-устройства, и иногда ей надо

в этом помочь. Делается это через **Мой компьютер — Свойства — Оборудование — Диспетчер устройств — Контроллеры IDE ATA/ATAPI — Первичный (Вторичный) канал IDE — Свойства — Дополнительные параметры** (в английской версии **My Computer -> Properties**







-> Hardware -> Device Manager -> IDE ATA/ATAPI controllers -> Primary(Secondary) IDE Channel -> Properties -> Advanced Settings). Там в Режиме Передачи (Transfer Mode) выставляем "DMA, если доступно" (DMA, if available) и перезагружаемся. Если контроллер IDE и жесткий диск поддерживают режим UDMA, то после перезагрузки этот режим заработает. И еще — если у вас на каком-либо IDE-канале из двух возможных устройств стоит только одно, то отключите автоопределение этого устройства в этой же закладке ("Тип устройства — отсутствует" или англ. Device Type — None). Это слегка ускорит процесс загрузки Windows.

Если у вас стоят устройства, поддерживающие UDMA 66, но по какой-то причине вам кажется, что этот режим не задействован, можно попробовать включить его вручную. Для этого надо добавить в реестр параметр типа DWORD HKLM \ System \ CurrentControlSet \ Control \ Class \ {4D36E96A-E325-11CE-BFC1-08002BE10318} \ 0000 \ EnableUDMA66=1. Для того чтобы снова отключить режим, надо либо удалить этот параметр, либо поставить его на 0.



### Как поменять ядро системы в W2k?



Эта операция в Windows 2000 максимально упрощена. Больше не надо будет мучаться с перестановкой всей системы

или баловаться с утилитами из Resource Kit. Ядро системы теперь меняется, как и драйвера, через Диспетчер устройств — Компьютер (Device Manager — Computer). Но в этом деле, как, впрочем, и в любом другом, торопиться не стоит. Если вы не уверены в том, что новое ядро — стопроцентно рабочее и поддерживается вашим железом, то лучше ничего не трогать. Иначе последствия могут быть непредсказуемыми; скорее всего, вы просто не сможете загрузиться. Если все же вам прямо таки неймется поменять это несчастное ядро, то надо свести риск к минимуму. Это делается путем редактирования файла boot.ini, в котором нужно продублировать пункт меню выбора варианта загрузки, например, так: multi(0)disk(0)rdisk(0)partition(1)WINNT=»Microsoft Windows 2000 Professional» /fastdetect, и после fastdetect приписать следующие параметры: /kernel=ntoskrnl.exe /hal=halchk.dll.

Затем в директории Winnt\System32 сделать копии файлов ntoskrnl.exe и hal.dll, назвав их соответственно ntoskrnl.exe и hal=halchk.dll. Теперь можно приступить к переустановке ядра, и если что-то пойдет не так, у вас будет возможность перезагрузиться и восстановить status quo.



### Как настроить модемное соединение?



Модемное и сетевое соединения объединены в W2k в одну группу, которая называется "Сеть и удаленный доступ к сети" (Network and Dial-Up connections); прямо оттуда производится конфигурирование модемных и сетевых соединений. Как и раньше в 98-х "Виндах", соединение создается с помощью опции "Создание нового подключения" (Make new connection). Также появилась масса новых и полезных функций, которых поселились в "Свойствах" (Properties) соединения. Бросим на них свой беглый взгляд.

В первой закладке, "Общие" (General), напротив "Номера телефона" (Phone number) появилась кнопка "Другие" (Alternates). Нажав на нее, можно задать целый список телефонов, по которым модем будет звонить, если первый номер в списке занят. Теперь не придется ставить всякие посторонние звонилки, если у провайдера много телефонов.

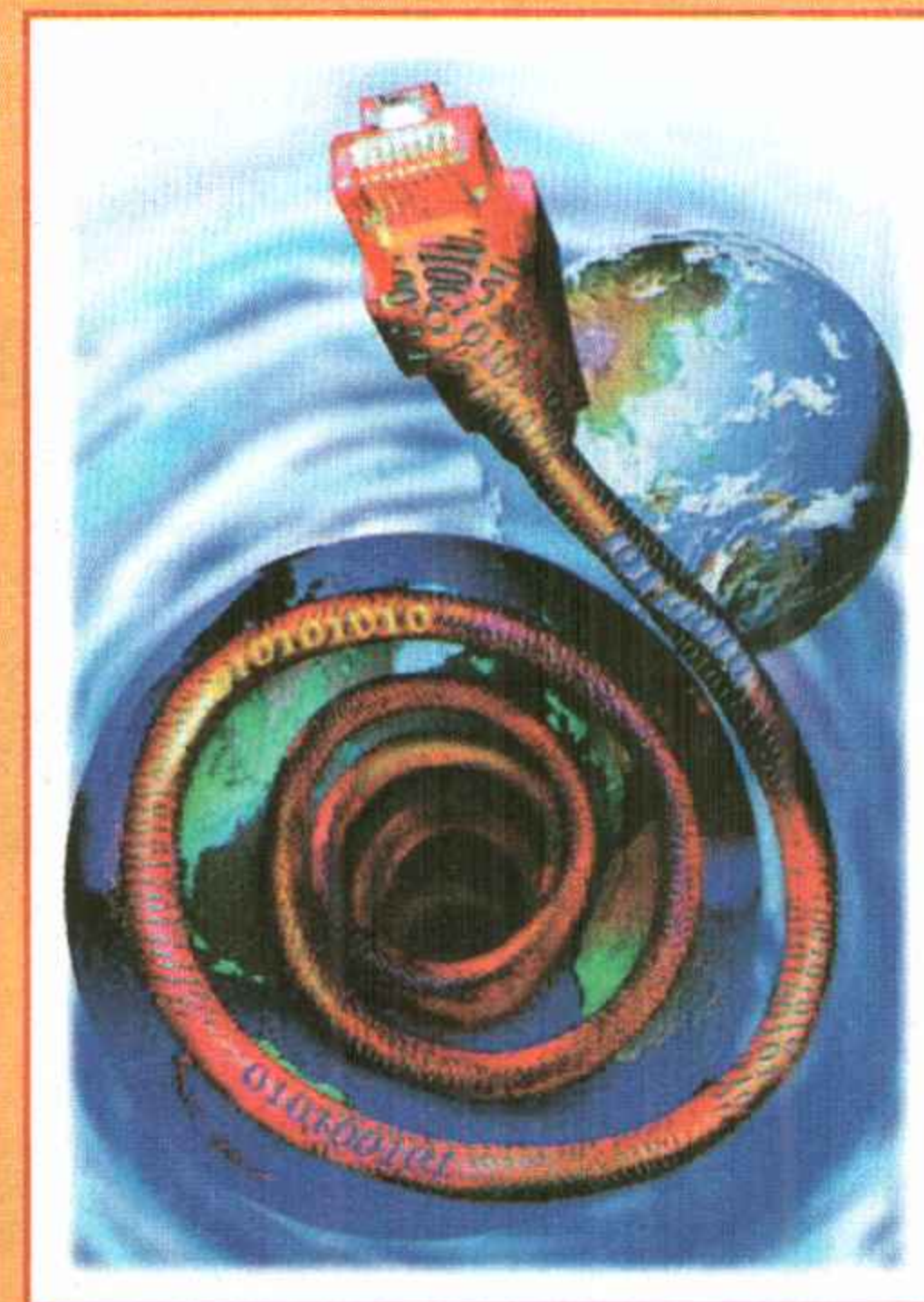
В закладке "Сеть" (Networking) находятся настройки сети для Dial-Up соединения. Если компьютер провайдера по непонятным причинам разрывает соединение, то эти настройки могут помочь. Если провайдер упорно игнорирует ваши попытки с ним соединиться, надо первым делом убедиться, что в "Типе подключаемого сервера удаленного доступа" (Type of dial-up server I calling) представлено PPP: Windows95/98/NT/2000, Internet, а не какой-то там Unix.

Чуть ниже есть кнопочка "Настройки" (Settings), под которой скрываются три пункта.

Первый — Enable LCP extensions. Используется для автоматической настройки некоторых параметров соединения (таких, например, как максимальный и минимальный размеры пакетов), обнаруживает looped-back линки и другие распространенные ошибки. Однако ваш провайдер может не поддерживать эти расширения, что иногда приво-

дит все к тому же разрыву соединения. К такому же эффекту может привести и галочка напротив «Согласовывать многоканальное соединение для одноканальных соединений» (Negotiate Multi-link for single link connections). Эта опция позволяет одновременно использовать два модема и две телефонных линии при работе с одним провайдером, что позволяет теоретически вдвое увеличить скорость соединения. Опция «Использовать программное сжатие данных» (Enable software compression) разрешает сжатие передаваемых данных, поэтому ее лучше установить — возможно, немного повысится скорость.

Последняя закладка называется «Общий доступ», или попросту Sharing. Если поставить в ней галочку напротив «Разрешить общий доступ для этого подключения» (Enable Internet Connection Sharing for this connection), то другие компьютеры в сети смогут получить доступ в Интернет через ваше соединение. А если выбрать также «Разрешить доступ по требованию» (Enable on-demand dialing), то вам не потребуется даже самому заботиться о коннекте. Как только кто-то из этих халявщиков откроет у себя IE, ваш модем тут же начнет дозвон. А когда дозвонится, то все станет абсолютно прозрачно: не потребуется настраивать мейлеры и браузеры для работы с прокси-сервером (достаточно выставить LAN connection), ICQ, mIRC и даже Battle.Net будут работать так, словно модем стоит у клиента, а не на другой машине в локальной сети. Вот такой вот он, Windows 2000. ■





## INTERNET

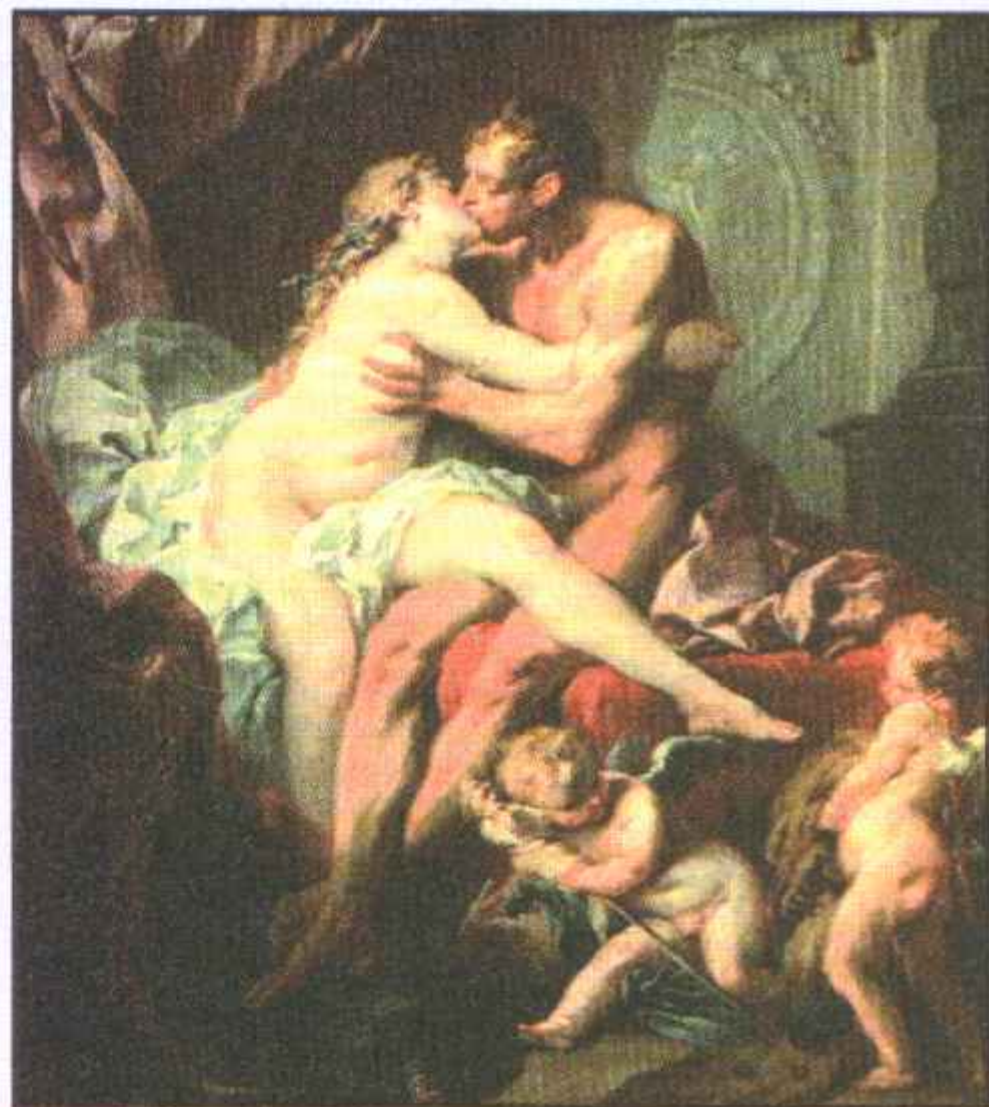
## СОБЫТИЯ ЗА МЕСЯЦ

## Интернет-читиво

Продолжается активное обсуждение, сможет ли Интернет стать полноценной заменой печатным изданиям, включая газеты, журналы и даже художественную литературу. Исследователи из университета Огайо провели независимое расследование. Эксперименту подверглись 200 студентов. Половина подопытных была вынуждена готовиться к приближающейся сессии, используя исключительно «бумажные» учебники, вторая, соответственно, могла прибегать только к «услугам» Веба. Результаты были довольно обескураживающими. Из тех студентов, кто готовился к экзаменам через Интернет, сдала сессию лишь половина. Тогда как те, кто «тренировался» классическим методом, все успешно прошли сквозь сети, расставляемые экзаменаторами. Пока еще рано делать выводы, что Интернет — плохое подспорье печатной литературе (исследователи утверждают, что причина неудачи второй группы студентов в том, что они не умели грамотно серфить по Сети), но то, что мы еще не готовы полностью погрузиться в онлайн, можно сказать с уверенностью.

## XXX — стоп!

Скажите, куда вы направляетесь первым делом, когда оказываетесь на просторах Сети? Игровые странички, новостные ресурсы... А вот юные тайландцы первым делом отправляются на XXX-сайты. Об этом свидетельствуют результаты исследования, проведенного в нескольких десятках школ Бангкока. Причем на порно-странички устремляются не только старшеклассники, но и их младшие братья-сестры из вторых-третьих классов. Тайландское министерство образования не на шутку за-



беспокоилось и уже обсуждает вопрос об отключении целого ряда учебных заведений от Мировой Сети (дело в том, что выход в Интернет в основном происходит именно из классов, тогда как дома у многих школьников просто нет компьютеров). Основное, чем они руководствуются, — аналогичная статистика в других странах. Например, в Англии и США более 80% школьников в Сети якобы больше интересуются e-mail'ом и основами Веб-дизайна... Предание — свежо, а тайландцы — до предела наивны.

От mp3 до  
"Крестов" — один шаг

Восемь лет тюремного заключения грозит гонконгскому школьнику, застуканному блюстителями правопорядка за столь неблагоприятным занятием, как распространение нелегальных mp3-файлов. На своей домашней страничке юный любитель выложил около 150 композиций самых разных исполнителей, имеющих представителей на территории Гонконга. Соответственно, школьнику вменяется в вину не только нарушение закона, но и нанесение материального ущерба: похоже, пареньку придется не только отсидеть положенные восемь лет, но и раскошелиться на 500 000 долларов. Судебные органы настроены очень решительно: оно и понятно, им нужно создать прецедент, чтобы другим неповадно было.

Не дождевой,  
а компьютерный...

Если вы еще не обзавелись надежным антивирусом, то настоятельно советуем сделать это в кратчайшие сроки. Из надежных застенок винчестеров в Сеть вырвался злобный «червь», выведенный мощным генератором вирусов VBS Worm Generator: именно благодаря этой программе на свет появился печально известный вирус «Курникова», посетивший машины миллионов пользователей в самом начале 2001 года. Новый «червячок», получивший красивое имя Mavanella, не столь опасен, как его прародитель, зато куда более живуч. Прокравшись на ваш компьютер под видом безобидного аттача к письму, он поселяется в системном блоке Windows и уже оттуда проникает в MS Outlook или любую другую почтовую программу (работает только с наиболее популярными приложениями). Особого вреда вашему компьютеру (кроме бесконтрольного засорения винчестера копиями вирусного «тела», следствием



чего будут постоянные сбои в работе системы) «червь» не причинит, но непременно заразит всех ваших знакомых, которым вы будете оправлять письма. Чтобы предотвратить размножение злобного беспозвоночного, советуем срочно обзавестись антивирусом от «Лаборатории Касперского» (успешно ловит и лечит от Mavanella) и скачать новые базы данных по вирусам.

Интернет  
спасает жизнь

О том, что Интернет может приносить смерть, мы уже писали. Тут вам и разъяренные американские школьники, наигравшиеся в онлайн-шутеры и в приступе зверского маразма отстреливавшие своих одноклассников. И случай с Everquest, когда, лишившись работы, одна из «волонтерок» покончила с собой. А вот о том, что Интернет способен жизни спасать, до сего момента никто не ведал.

Дело было в Северном Уэльсе. Альпинист-любитель, вздумавший покорить одну из местных вершин, неудачно закрепил крюк на скале и сорвался в ущелье, в результате чего полностью потерял способ-



ность передвигаться, сломав обе руки, одну ногу и несколько ребер. Но, потеряв мобильность, отважный скалолаз не забыл про средства мобильной связи (простите за невольный каламбур). Нащупав в кармане рюкзака сотовый телефон и не дозвонившись ни до одного из своих знакомых (что удивительно), он послал SMS-сообщение на e-mail своему приятелю. Который тут же вызвал спасателей, которые, в свою очередь, незамедлительно спасли горе-альпиниста. «Не будь Интернета, еще неизвестно, чем закончилось бы дело», —





изрек в микрофоны собравшимся журналистам пострадавший, но безмерно счастливый турист, лежа на больничной койке.

## Желаете войти? Платите денежку!

Исследование, проведенное в Британии, показало, что 57% пользователей Мировой Сети согласны выкладывать «кровно заработанные» за удовольствие посещать те или иные сайты. Иными словами, англичане двумя руками за оплату не только времени, проведенного в онлайн, но и за трафик с конкретных страничек. И цена в 1,12 фунтов за посещение одного ресурса их вполне устраивает. Онлайн-корпорации прикинули, что это способно приносить им до **2,6 миллиарда** фунтов стерлингов в месяц, и теперь лихорадочно решают, как же сделать свои сайты платными, но только для англичан. В других-то странах оплачивать посещение ссылок никто не собирается...

## Одним — прикол, другим — трагедия

Из разряда прикольного. Существует целая категория программ, условно относимых к вирусам. Это так называемые **спам-открытки**. Рассчитаны они в первую очередь на доверчивых пользователей и распространяются чаще всего ради прикола. Несколько месяцев назад некая **Роуз Лэмберт**, сотрудница довольно большой корпорации, базирующейся на территории США, получила такую «открыточку», в которой в доходчивой форме рассказывалось о том, что не следует пользоваться рычагами на бензоколонках, потому что злоумышленники якобы прикрепляют к ним иглы от шприцов, зараженные ВИЧ. Мисс Лэмберт поверила и отправила копии письма нескольким десяткам своих знакомых и коллег. Вот только теперь под информацией стояла ее подпись и ссылка на пользующуюся уважением компанию. Открытка начала активно размножаться. От пользователя к пользователю, с компьютера на компьютер. Сейчас Роуз получает на свой почтовый ящик несколько тысяч отзывов. Некоторые особо обеспокоенные проблемой «СПИДА на бензоколонках» звонят в компанию, узнают телефон Лэмберт и «достают» ее на рабочем месте. По словам пострадавшей, ее жизнь превратилась в сущий ад, а ее дирек-

тор уже поставил вопрос об увольнении несчастной, мотивируя это «подрывом авторитета компании». Вот такая вот история. Будьте внимательны и не попадайтесь на всякие грязные розыгрыши. Кто знает, чем это может в итоге закончиться.

## М-лебедь, Р-рак, З-щука

Ассоциация SDMI (Secure Digital Music Initiative), занимающаяся контролем над распространением музыки через Сеть, сделала заявление, что участники антипиратской кампании никак не могут прийти к соглашению, какой же будет защита mp3-файлов. Понятно, что система должна быть одна, но каждый из участников хочет, чтобы это была его защита. Ну а пока «лебеди», «раки» и «щуки» музыкального бизнеса не могут вытянуть одну телегу с целым ворохом нелегаль-



ной «мпртивщины», мы послушаем что-нибудь с музыкальных Интернет-ресурсов, число которых с каждым днем все сокращается и сокращается.

## Внимание! НЕ вирус!

Если вам пришло письмо, в котором сообщается, что на вашем компьютере поселился злобный вирус, который притаился якобы в файле **sulfnbk.exe** в директории **Windows**, не поддавайтесь на уговоры удалить «экзешник». Письмо — лишь очередная **провокация**. Несколько тысяч пользователей в страхе удалили **sulfnbk**, в результате чего столкнулись с целым рядом проблем при работе в приложениях «Окон». Дело в том, что файл является частью системы и отвечает за удаление файлов с длинными именами. Удалите его, и проблемы с переустановкой операционки обеспечены. Ох уж эти шутники, и ох уж эти «казуалы», попадающиеся на столь очевидные подколки...

## — Утреннее «мыло», сэр? — Нет, лучше чашечку кофе

**Lavazza** — итальянская компания по производству автоматов для продажи кофе — начала повсеместное распространение нового «станка», который о всех сбоях в своей работе сообщает на **e-mail оператора**. Но интересно не это, а то, что недавно анонсированная новая модель «кофематчика» предоставит всем покупателям новую услугу: возможность скачать и прочесть (а возможно, даже распечатать) почту со своего почтового ящика. Что ж, благое начинание. С нетерпением ждем турникетов со встроенным Интернет-браузером и кассовых аппаратов с автоматическим подключением к XXX-страничкам...

## Кошка в «Окошке»

Играть в игры любят все. И кошки в этом плане — не исключение. Мысль создать компьютерную игру для кошек пришла в голову программисту **Мэтту Вульффу (Matt Wolf)** из Лос-Анджелеса. Ранее Мэтт создавал игры для людей, но однажды, заметив, как его усатый питомец ловит лапой курсор на экране монитора, решил: а почему бы не сделать игру для домашних любимцев? Сказано — сделано. «Продукт» под названием **CyberPounce** выводит на экран большие изображения птичек, рыбок, мышек и прочих представителей мелкой фауны, до которой кошки — большие охотники. Вот они и охотятся, шаря лапой по монитору. Сублимация в чистом виде. За такое удовольствие для «друга малого» хозяину придется выложить из кошелька около пятнадцати долларов. За сохран-



ность психического состояния вашего любимца отвечают зоологи из университета Лос-Анджелеса, которые контролировали процесс написания кода и вообще всячески «принимали участие в проекте».

P.S. Автор игры доводит до сведения пользователей, что ни одна кошка в процессе работы над **CyberPounce** не пострадала. ■



Чем-чем, а уж средствами общения Интернет никогда не был обделен: к услугам нуждающихся предоставлены электронная почта и конференции, чаты и форумы, доски объявлений... плюс ICQ — гениальное изобретение фирмы Mirabilis, поселившееся в трех пользователях еще в далеком 1996 году. Не будем тратить время на обзор возможностей Аси — эту информацию можно найти на страницах любого издания, так или иначе связанного с Сетью (за подробностями обращайтесь к номеру 10'2000).

За любой успешной разработкой следует бесконечная череда последователей и клонов, ведь оторвать частичку успеха лидера и погреться в лучах чужой славы хочется всем. Некоторые из аналогов в чем-то даже превосходили ICQ, ничто не идеально/безглючно/удобно для всех, и Аська в том числе. А теперь непосредственно о претендентах, коих будет ровно четыре. В Сети можно найти и других потенциальных "убийц", но достойна внимания в первую очередь эта четверка.

### MSN Messenger Service 3.6.0025

Разработчик: Microsoft

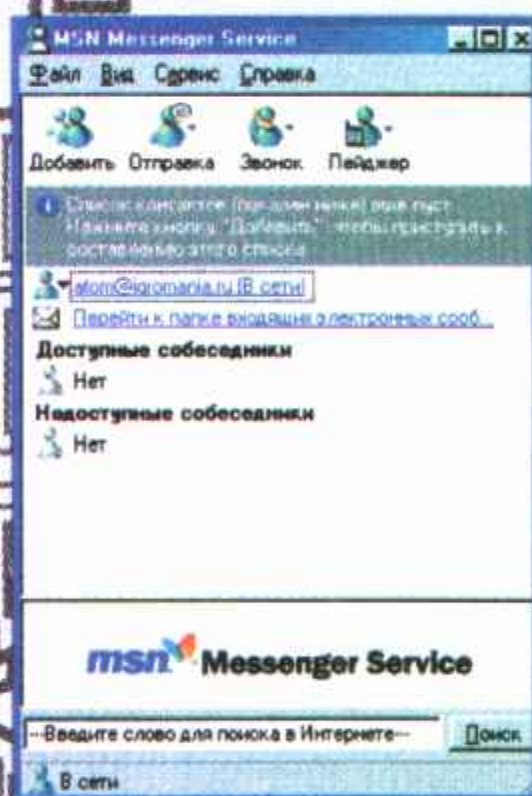
Размер: 771 Kb

Лицензия: Freeware

Язык интерфейса: Русский/Английский

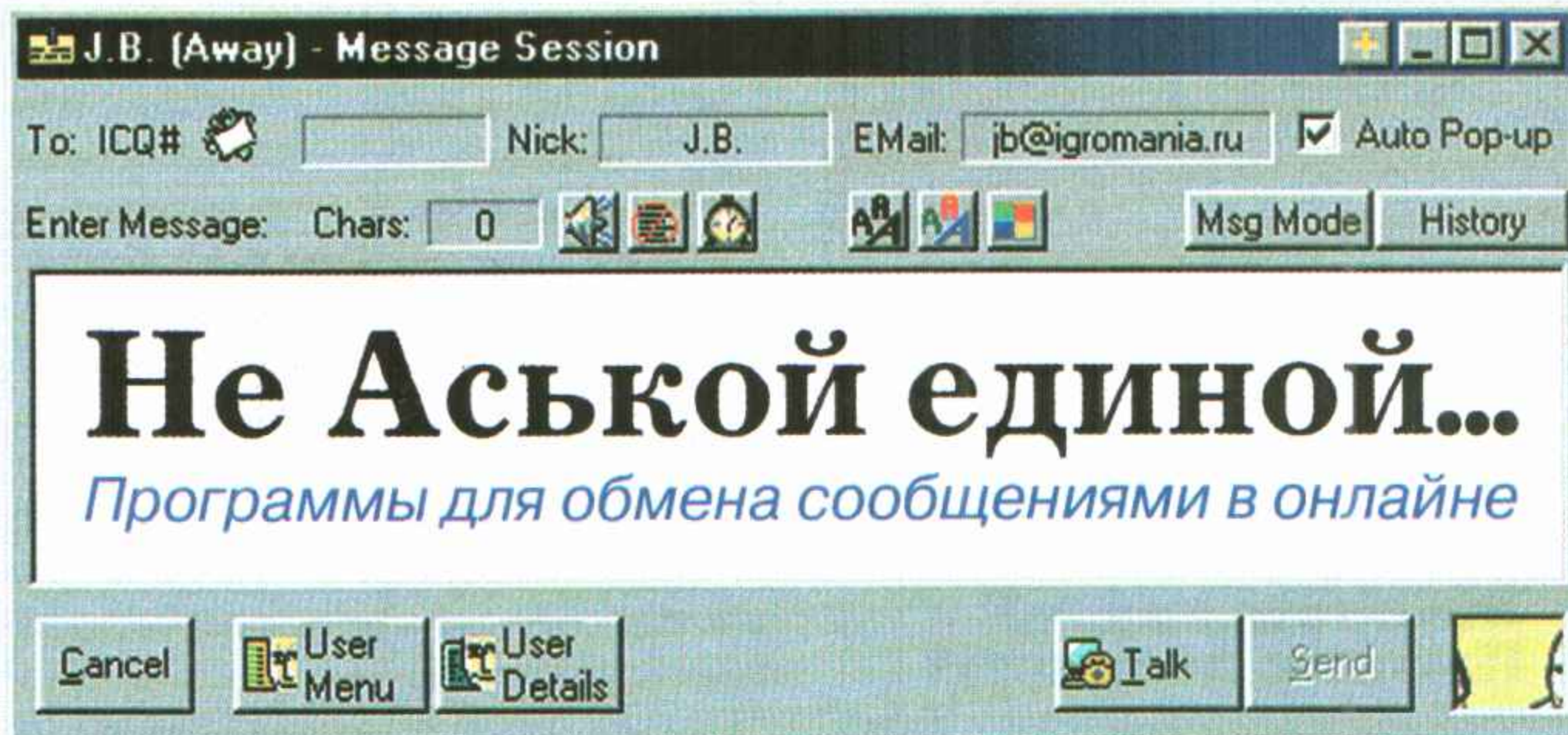
Совместимость с ICQ: —

<http://messenger.msn.com/lcru/default.asp>



Воистину нет предела амбициям Microsoft! Вот уже и до Аски добрались... Легенда гласит, будто товарищ Гейтс во время очередного осмотра компьютеров сотрудников заметил, что подавляющее большинство оных пользуется некой программой, изготовленной — о ужас! — вне пределов родной компании.

Испуганные сотрудники тут же сбавили альтернативу, дабы не прогневать босса. Получилось очень даже неплохо, хотя впечатления от приложения остаются двоякие. С одной стороны, Аська — она и под лейблом MS Аська. А с другой — какая-то она не такая: лоботомированная, если не сказать больше. Посудите сами: основные возможности по отправлению/приему сообщений, обмену файлами, проверке почты и работы с мобильными устройствами на месте; более экзотические функции, как звонки по межгороду (5 минут разговора с США — бесплатно!), присутствуют в полном объеме, но... где потерялся воз и маленькая тележка небольших, но чертовски удобных функций вроде ведения архива, отправки поздравительных сообщений или будильника?



Интерфейс стандартен, особых недостатков, как и преимуществ, замечено не было. Что не понравилось, так это иконки состояния (online, offline, free for chat, away и т.п.): очень уж они мелкие и не наглядные (особенно при высоких разрешениях — на моих рабочих 1280x1024 разница между онлайн и оффлайн практически не заметна). Хотя не будем столь требовательными, лучше обозначим главный недостаток — чудовищно неудобную систему поиска собеседника. Как это было в Аське: заполняем хоть одно поле из массы имеющихся — получаем увесистый список претендентов, из которых и выбираем, а здесь... Поиск можно вести либо по адресу электронной почты, либо по сухим паспортным данным — никаких альтернатив. А сколько у человека может быть e-mail'ов и, главное, как он написал свое ФИО — по-русски, по-английски (и сколько существует вариантов транслитерации, особенно сложных имен/фамилий)? Частенько оказывается проще отыскать человека, опираясь на его ник (паспортные данные вводят далеко не все), но не судьба... Я молчу про группы интересов или поиск случайного партнера, актуальный для любителей потрепаться в свободное время, — никаких "излишков"!

Работать с программой можно, но Аську она не заменит. Те же, кому надо чего попроще (или кто ICQ в глаза не видел), останутся довольны. Бесплатный совет: присмотритесь к этой проге повнимательнее, вспомните, как MS IE забрался на вершину популярности браузеров (и спускаться вниз покамест не собирается). Вот встроит Microsoft Messenger Service в очередные Форточки, и полетит Аська вслед за Netscape Navigator'ом...

Рейтинг: ★★★★★

Альтернатива ICQ\*: 20%

### AOL Instant Messenger 4.3

Разработчик: America Online

Размер: 2453 Kb

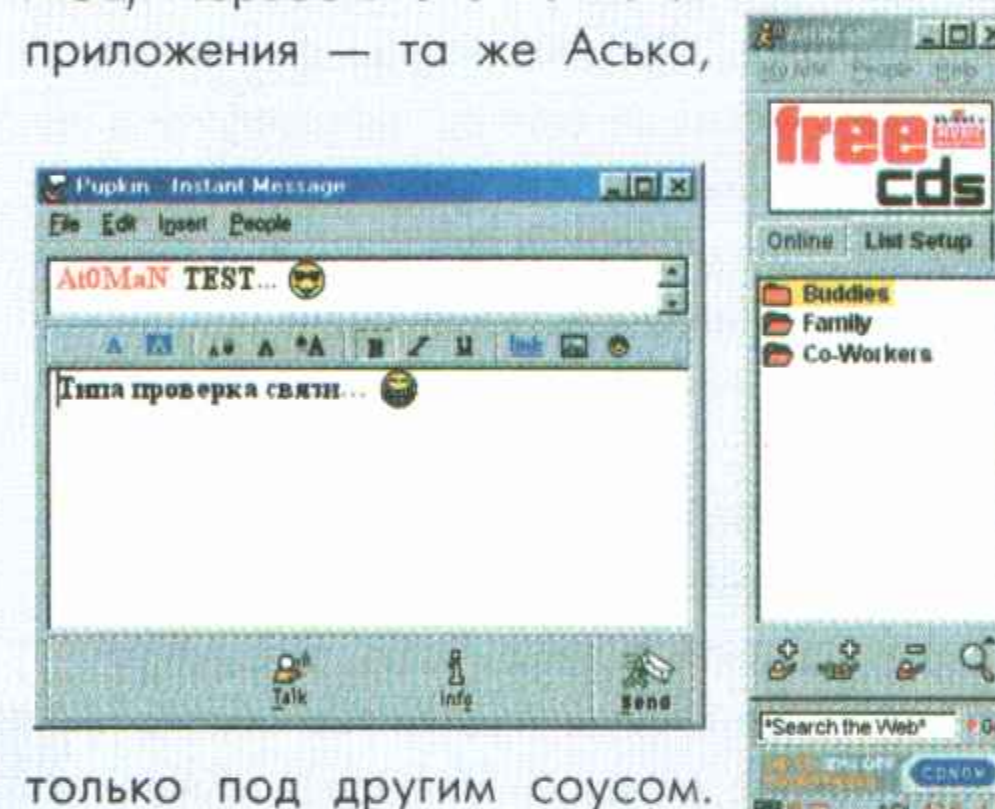
Лицензия: Freeware

Язык интерфейса: Английский

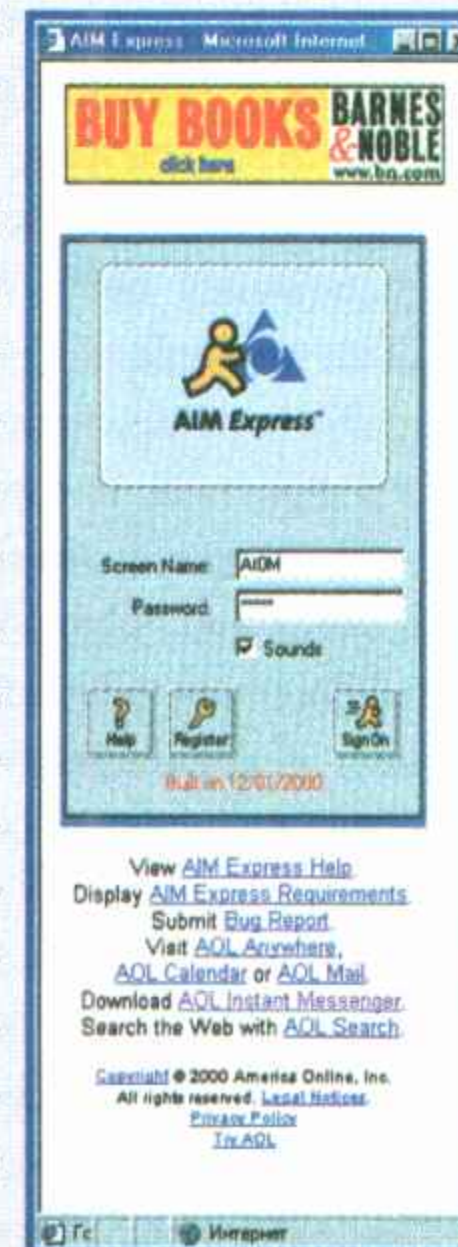
Совместимость с ICQ: —

[www.aol.com/aim/home.html](http://www.aol.com/aim/home.html)

Действительно серьезный конкурент ICQ — число пользователей программы уже перевалило за 84 миллиона (дело тут даже не в личных предпочтениях юзеров, а в политике крупнейшего провайдера AOL). Первое впечатление от приложения — та же Аська,



только под другим соусом. Интерфейс, набор функций — все "содрано" практически один в один, оформление мне показалось даже посимпатичней (или просто ICQ уже успел изрядно надоесть). Имеются и оригинальные черты, например, слежение за курсом акций интересующих компаний (хотя — оно вам надо?), неплохой выбор онлайн-игрушек, ну и далее по списку: чаты, разветвленная система поиска — все при ней (говорю же, Аська!). Недостатков мало, но один из них настолько вопиющ, что перечеркивает большинство несомненных "плюсов" — представляете, отсутствует возможность послать сообщение собеседнику, удалившемуся в оффлайн! Не фатально ("мылом" пользоваться обучены?), но дьявольски обидно... В остальном — добротное сделанное приложение.





В природе существует и java-версия приложения, доступная по адресу [www.aol.com/aim/aimexpress.html](http://www.aol.com/aim/aimexpress.html). Нужно срочно отправить сообщение, а соответствующего софта на компе не наблюдается? Тогда это для вас, был бы лишь выход в онлайн.

Рейтинг: 

Альтернатива ICQ\*: 60%

## Yahoo! Messenger 3.5.0 Build 844

Разработчик: Yahoo!

Размер: 1934 Kb

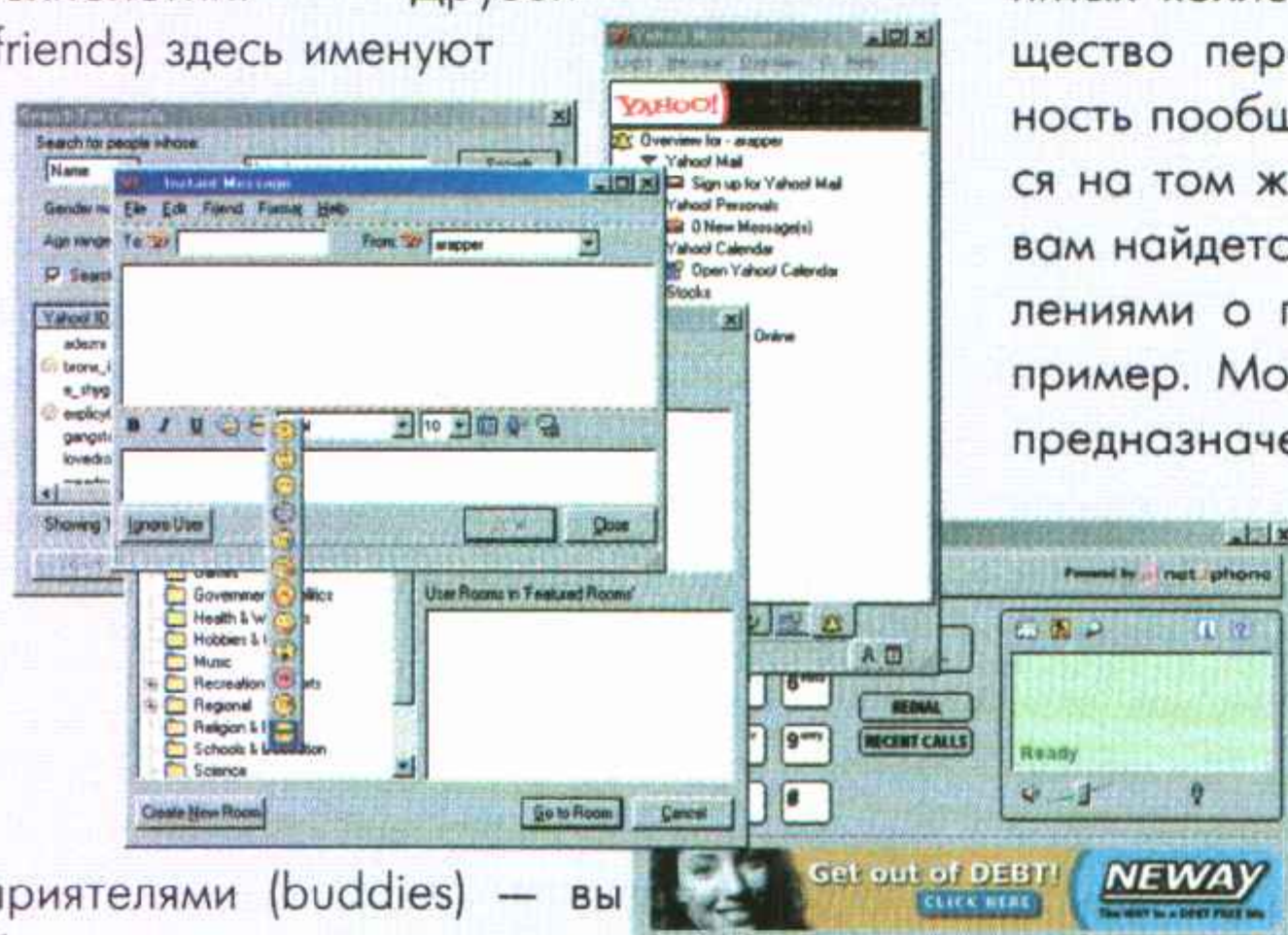
Лицензия: Freeware

Язык интерфейса: Английский

Совместимость с ICQ: —

<http://messenger.yahoo.com/messenger/>

Еще одна "фирменная" Аська, на сей раз — от Yahoo!, гиганта информационных технологий. Друзей (friends) здесь именуют



приятелями (buddies) — вы будете смеяться, но это чуть

ли не ключевое отличие приложения от ICQ. Кроме стандартных возможностей (прием/передача сообщений и файлов) наличествует и ряд дополнительных — курсы акций (что за мода?), горячие новости от портала Yahoo! (только те, что вы выбрали при создании профиля, никаких рекламных глупостей и навязчивого спама), календари/расписания и даже отдельное окно с результатами последних спортивных матчей (отличная вещь для любителей того же NBA). Интерфейс неплох, хотя несколько "сероват" — создатели AIM (см. выше) подошли к этому на порядок серьезнее. Не слишком удобен поисковый механизм — полей маловато.

Список возможных состояний, в отличие от AIM (где есть только онлайн и офлайн), на удивление обширен — даже ICQ в этом плане отстает. Это же касается и общего количества всевозможных "наворотов" — «пагер» от Yahoo! здесь однозначно на коне. Вместе с программой поставляется дополнительная панель к браузеру (поиск средствами Yahoo!, быстрый доступ к почте и закладкам и т.п.).

Рейтинг: 

Альтернатива ICQ\*: 70%

## Odigo Messenger 3.0

Разработчик: Odigo

Размер: 4208 Kb

Лицензия: Freeware

Язык интерфейса: Русский/Английский

Совместимость с ICQ: + (плюс AIM и Yahoo! Pager)

[www.odigo.com/new/index.html](http://www.odigo.com/new/index.html)

Вот он, момент истины, жемчужина в куче безликих мессенджеров и пагеров — перед нами действительно оригинальная и самобытная разработка, а не очередная клон ICQ от охочих до денег брендов. Начну с главного, с возможности работы по протоколам ICQ, AIM и Yahoo! Pager (необходимые плагины берите с нашего диска). Соответствующие приложения можно смело сносить в корзину — малыш Odigo целиком и полностью заменит именитых коллег. Другое серьезное преимущество перед конкурентами — возможность пообщаться с людьми, находящимися на том же сайте, что и вы. Наверняка вам найдется о чем поговорить — впечатлениями о прочитанном обменяться, например. Можно даже оставлять записки, предназначенные тем, кто на страничку впоследствии заглянет.

Общий ассортимент функций — на уровне. Здесь нет некоторых сомнительных фишек вроде проверки курса акций, но зато в полном объеме присутствуют все ключевые возможности "Асек".

Оформление интерфейса вызывает только симпатию — мало того, что красиво и оригинально, так еще и очень стильно. Кропотливая работа дизайнеров чувствуется во всем — от менюшек до иконок состояния. Где еще вам предложат специальные картинки, иллюстрирующие ваше настроение, или даже что-то вроде портрета, который будет отображаться рядом с вашим именем на "Одигах" друзей?



Достойный упоминания недостаток лишь один — маленький рекламный баннер, нагло расположившийся в нижней части главного окна (особенность, присущая и другим приложениям, но у них и без того проблем хватает). Не сказать, чтобы это раздражало, но как хотелось бы убрать мозолящее глаз изображение! Порывшись в глубинах Сети,

можно разжиться дополнительными плагинами, наборами звуков, картинок и "шкур" — лучшие из которых мы поместили

на наш диск.

Итак, что же у нас получилось

в итоге?

Из всех рассмотренных

программ

на роль

потенциально

го

"Аськозаменителя"

годится лишь одна,

Odigo Messenger. Причина

такого удручающего факта

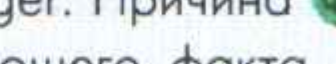
кроется в том, что ни одно другое приложение

не позволяет обмениваться сообщениями с ICQ-клиентами, предпочитая им свои

собственные алгоритмы связи. Круто, спорю нет, но скажите, что установлено у большинства ваших друзей — "Ася" или какая-нибудь MSN Messenger? Именно поэтому

все эти приложения проигрывают Odigo (совместимой и с прочими "коллегами", кстати) и годятся для использования лишь в ознакомительных целях. Хотя чем Web не шутит: посмотрите все представленные в обзоре программы, возможно, вам и вашим знакомым придет в голову мысль перейти на что-либо еще. Из всей оставшейся троицы лучше всего выглядит Yahoo! Messenger, которому чуть-чуть уступает AOL; MSN Messenger в таком соседстве выглядит детской игрушкой.

Программа превосходная. Хотя, как говорится, "на вкус и цвет..."

Рейтинг: 

Альтернатива ICQ\*: 100%

PS: \* — под "Альтернативой ICQ"

подразумевается возможность использования программы вместо Аськи при полном (!) отказе от последней. Речь идет не столько об удобстве интерфейса или функциональности, сколько о широте распространения (Аськой пользуются миллионы, в конце концов, это стандарт, а вот сможете ли вы заменить телефон на неопределенный, пус-

кай и жутко продвинутый "аппарат будущего", с телефоном никоим образом не совместимый?). Чем меньше процент, тем больше вы теряете при переходе на новое приложение, 100% — о ICQ можно забыть. ■

Всё описанное в статье программы вы можете взять с нашего компакт-диска.

Атом

atom@igromania.ru

Атом

Атом

Атом

Атом

Атом

Атом

Атом

Атом

Атом

Атом

Атом

Атом

Атом

Атом

Атом

Атом

Атом

Атом

Атом

Атом

Атом

Атом

Атом

Атом

Атом

Атом

Атом

Атом

Атом

Атом

Атом

Атом

Атом

Атом

Атом

Атом

Атом

Атом

Атом

Атом

Атом



## ЧЕЛОВЕЧЕСТВО "НА ЛИНИИ"



Если бы меня попросили описать Mankind в двух словах, я бы охарактеризовал ее как "трехмерный Master of Orion в онлайн". Лучшие черты великой стратегии (теперь — в реальном времени), разбавленные собственными решениями разработчиков из Vibes. Практически бесконечная вселенная, эпические битвы на земле и в космосе с участием миллионов юнитов, дипломатия, разветвленное дерево технологий и полная, никем и ничем не ограниченная свобода. Каждый выбирает себе роль по вкусу — мирный торговец, творец-строитель, осваивающий и развивающий новые планеты, беспринципный пират, свободный наемник или талантливый полководец на службе Империи. И все это в онлайн, вместо туповатого AI в игре выступают тысячи игроков — организованные гильдии и "вольные охотники". Мир Mankind прекрасен как изнутри, так и снаружи. Шустрый и симпатичный 3D-движок исправно выполняет свои функции — двухмерность и схематичность, привычные вещи для почитателей глобальных стратегий, наконец-то соизволили удалиться в мир иной.



Проникшиеся духом МоО на этих строчках прекращают читать, жадно хватают дистрибутив игры с нашего компакта, плотно закрывают шторы и на n-ное количество времени выпадают из жизни реальной. С прочими, причин такого восторга не понимающими, мы поговорим отдельно.

## Поле битвы — Mankind

В пятьдесят втором веке нашей эры человечество оказалось вовлеченным в крупнейший конфликт. Две могущественные империи, Внешняя и Внутренняя, давно освоившие не только старую Землю, но и близлежащий космос, объявили друг другу войну, прекратив всякие

дипломатические отношения. Галактику захлестнул огонь сражений, потери обеих сторон исчислялись миллионами; эта война могла стать концом цивилизации...

Прошло несколько десятилетий, успехи обеих сторон оставались весьма переменными. Группа "внутренних" ученых совершила открытие, в перспективе способное переломить ход событий: галактические врата, связывающие нашу галактику с пространством, доселе неизвестным. Новая территория, амбициозно названная Mankind, представляла интерес в первую очередь как источник ресурсов, во вторую — как надежный тыл, место, где можно укрыться в случае победы "внешних". Первыми границу перешли специально сформированные отряды инженеров, строителей и ученых. Их целью стало изучение территории и основание центральных баз, фундаментов будущих поселений. На Земле тем временем была проведена мощнейшая рекламная компания, консулы Империи обратились к своим подданным с предложением принять участие в колонизации иной галактики. Спустя несколько месяцев ворота были открыты для всех желающих, коих набралось несметное количество. Их ждал новый мир, свободный и неизученный, богатый ресурсами и девственными планетами, ждущими своих покорителей. В целях безопасности ворота закрыли, разорвав все связи с Землей и запретив поселенцам возвращаться назад. Эта галактика станет нашим новым домом, ведь наше игровое "альтер эго" и есть один из пионеров.

## Инопланетный наркотик

Mankind — это не просто глобальная стратегия, разработчики называют игру не иначе как "параллельным миром". Во многом они правы. Миллионы планет, сотни тысяч играющих, неограниченные возможности роста и развития — все это в том или ином аспекте проскальзывало

в других играх. Фокус в том, что ваша игра продолжается даже тогда, когда вы находитесь в оффлайне. Местные аналоги харвестеров продолжают трудолюбиво добывать ресурсы, ученые так же корпят над своими изысканиями, корабли бороздят гиперпространства, а прочие игроки наблюдают за всем этим великолепием. И не только наблюдают — в этом мире царит полнейшая анархия, годы изоляции дают о себе знать.



Озлобленные неудачники, потерпевшие финансовое фиаско, изгои и криминальные элементы, недружелюбно настроенные гильдии или просто случайные люди никогда не упустят шанса пожить за счет более удачливых "коллег". Думаете, табличка "Скоро буду" кого-нибудь остановит? Совершенно напрасно, ибо всегда есть шанс войти в игру и увидеть лишь дымящиеся руины тщательно возводимых сооружений да обломки кораблей. Хотите стать действительно "крутым" — забудьте про свою оффлайновую жизнь, друзей и подруг, работу/учебу, наконец. Для маниакально настроенных личностей предусмотрена возможность получения оперативных фронтальных сводок на мобильник, пейджер, "аську" или "мыло". Если игра вас захватит, то так просто не отпустит, будьте уверены. Оптимальный вариант — круглосуточные дежурства возле компьютера, редкие перерывы на поспать/поесть допустимы, но не приветствуются. А вы как хотели, Mankind — это серьезно.

## Ваш выход

Пройдя недолгую процедуру регистрации на сервере и скачав небольшой апдейт, вы попадаете в открытый космос. Все, что у нас есть, это маленький, но очень злой корабль, пять сотен поселенцев на борту и тысячи миль за космическим горизонтом. В дырявых карманах гуляет ветер, ресурсов — ноль. Ближайшая цель — колонизация хотя бы самой захудалой планетки с целью извлечения хотя бы маленькой прибыли. Лучшие источники дохода на первых порах — это имперские миссии (доступны на базах, с одной из которых мы начинаем игру) плюс торговля ресурсами (добываются



на поверхности планет). Разживетесь чуть-чуть, сколотите стартовый капитал — можете заняться чем-нибудь посерьезнее, в гильдию какую вступите, например. Тут впору целый трактат писать, эдакий "Mankind для чайников" — занятие долгое и неблагодарное. Лучше загляните на сайты, перечисленные на врезке: найдете все, что требуется для уверенного старта.



Интерфейс на удивление прост и удобен. Никаких лишних меню, загромождающих экран, каждое окно можно закрыть или свернуть (чем не Windows?), а подробная справка прояснит все "темные" моменты. Для управления юнитами, строительства баз и разработки месторождений полезных ископаемых предназначен один интерфейс, для оценки стратегической ситуации и перемещений между звездными системами — другой. Переход между ними осуществляется клавишей "Пробел" или нажатием специальной кнопкой внизу экрана. Камера свободно масштабируется и вращается в любом режиме, все параметры легко конфигурируются — красота. Разобраться в этом многообразии не составит никакого труда, даже если вы, кроме Квейка, больше ничего не видели. К услугам желающих общаться предоставлена встроенная система электронной почты и даже радиосвязь (подозрительно напоминающая обычный чат). Ведя переговоры, не забывайте про осторожность: вас могут подслушать, особенно если вы пользуетесь стандартными частотами — в этом мире все средства хороши.

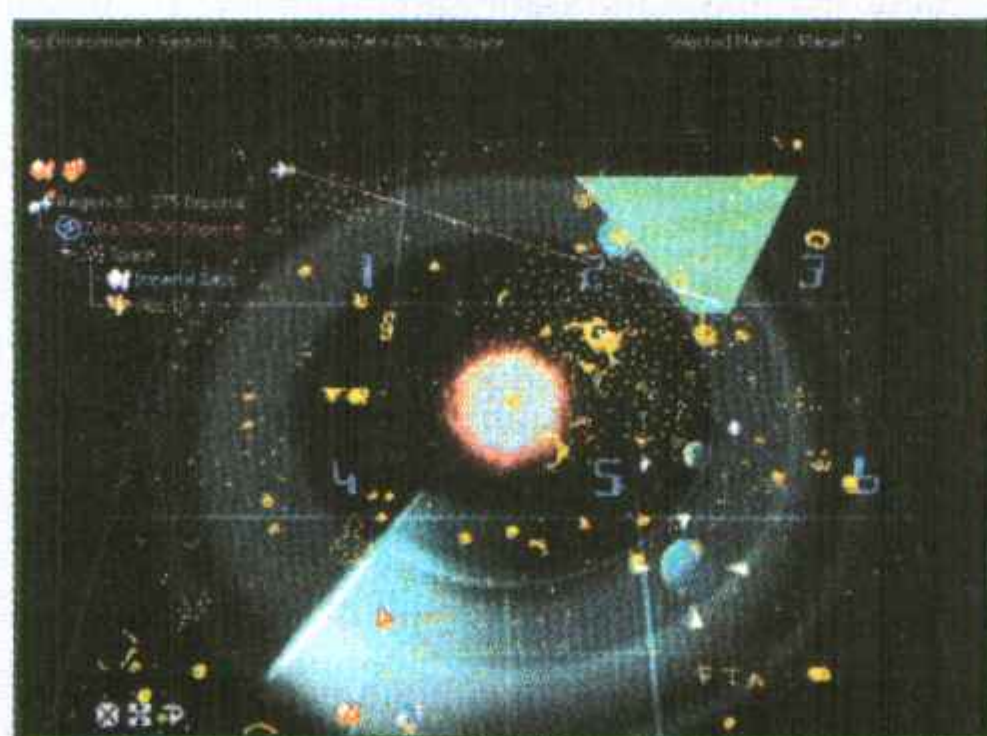


Отдельно стоит сказать про ресурсы, вернее, про их количество — от такого многообразия голова идет кругом. Нефть, газ, вода, земля, драгоценные и не очень метал-

лы встречаются почти повсеместно, но с разной частотой: вода есть везде (но стоит копейки), а почитаемое местными жителями золотишко придется хорошенько поискать. Ассортимент доступной техники и построек ничуть не меньше. В списке доступных технологий присутствуют как боевые юниты/сооружения, так и исключительно мирные. При желании можно вообще сделать из игры нечто SimCity-подобное, благо возможностей для строительства предостаточно. Не стоит на месте и наука: если не будете забывать регулярно обеспечивать очкариков финансами, дерево технологий быстро начнет ветвиться.



Главная прелесть Mankind — это гильдии. Одиночки здесь изначально находятся в худших условиях: вспомните про невозможность выйти в офлайн или поставить игру на паузу. Кто будет оборонять "безхозную" базу, как не товарищ по клану? Часть галактики уже находится в руках наиболее продвинутых стратегов, спешите и вы отхватить свой кусок пирога, пока еще остались свободные участки.



## Бесконечные текстуры

Графически игра выполнена почти безукоризненно, с учетом своего жанра и онлайновой направленности. Кое-что можно было бы сделать получше (разрешение 640x480 на больших мониторах выглядит слабовато), но в целом — симпатично, быстро и атмосферно. Движок, что интересно, не представляет собой ничего особенного; только почему же тогда от некоторых пейзажей глаз не отвести? Туманности, созвездия и звезды прямо-таки просятся из монитора, заставляя поверить в реальность про-

исходящего и закрыть глаза на огрехи "моторчика". День динамически сменяется ночью, однажды посещенные планеты узнаются с одного взгляда (пока их число не перевалит за несколько десятков), а в космосе можно ориентироваться без карты. Диву даешься, как это великолепие уместилось в скромные 17 мегабайт дистрибутива. Требования к коннекту минимальны. Тянуть выделенку не придется, если у вас есть модем на 28800 и выше — вы счастливый человек.

## Цена свободы

Каждому желающему приобщиться к вселенной придется решить один непростой вопрос — платить или не платить. Судьба "халявщика" отличается от зарегистрированного пользователя: полный доступ ко всем прелестям Mankind вы получите, только расставшись с некоторым количеством денег (49\$ за год игры — сумма для большинства существенная, но оно того стоит; есть и более дешевые варианты). Бесплатная версия мозолит глаза надоедливым баннером ("купите Mankind прямо сейчас!"), ограничивает размер вашей армии до 16-ти юнитов, запрещает заниматься политикой и создавать собственные кланы. Получить удовольствие от игры можно и без коммерческой регистрации (проверено), но серьезные военные действия останутся для вас недоступными (многомиллионные армии, научные исследования, торговля с другими игроками). Зато "на халяву". Зато не все. Зато... Здесь я вам уже не советчик, разрешить дилемму вам предстоит самостоятельно. На этом и закончим. ■

## Звездные ссылки

<http://launch.mankind.net/en/> — официальный сайт игры. Особое внимание рекомендую обратить на разделы **Manual** (руководство пользователя), **Technologies** (все о технической стороне Mankind — юнитах, зданиях, науке) и **Background** (история игры, дневники первопроходцев, обращения консулов — роскошный подарок для любителей фантастики).

[www.tricorp.co.uk/manual/](http://www.tricorp.co.uk/manual/) — неофициальное руководство пользователя и советы новичкам.

[www.delphi.com/mankind\\_outpost/star\\_t](http://www.delphi.com/mankind_outpost/star_t) — крупнейший фанатский форум, лучшее место задать наболевшие вопросы или просто поболтать об игре.

[www.clan-hill.freemove.co.uk/guilds.html](http://www.clan-hill.freemove.co.uk/guilds.html) — список гильдий, регистрация в оных.

[www.clan-hill.freemove.co.uk/imperial\\_bases.html](http://www.clan-hill.freemove.co.uk/imperial_bases.html) — перечень имперских баз с их координатами (полезно для выполнения многих миссий).



# Интересное в сети



Разгребая хлам, скопившийся в моем игроманском почтовом ящике, мне довелось наткнуться на письмо следующего содержания.

[...]

*"Не могли бы вы, в угоду таким коллекционерам, как я, сделать обзор коллекций рисунков (в частности, фэнтези)?"*

Копнув еще глубже, нашел еще один крик души, требующей срочного вливания лошадиной дозы кристально чистого фэнтези, потом еще и еще... Посоветовался с коллегами в редакции. Оказывается, и у них в почте подобных просьб хватает. Подумали мы, подумали, а почему бы, собственно, и нет?

Большого обзора делать не стал, не обесчудьте — далек я от высокого искусства и на роль критика не претендую (да и нужна ли она, критика, в данном случае?), но вот небольшую подборку любопытных ссылок — всегда пожалуйста.

<http://valiant.boom.ru/>

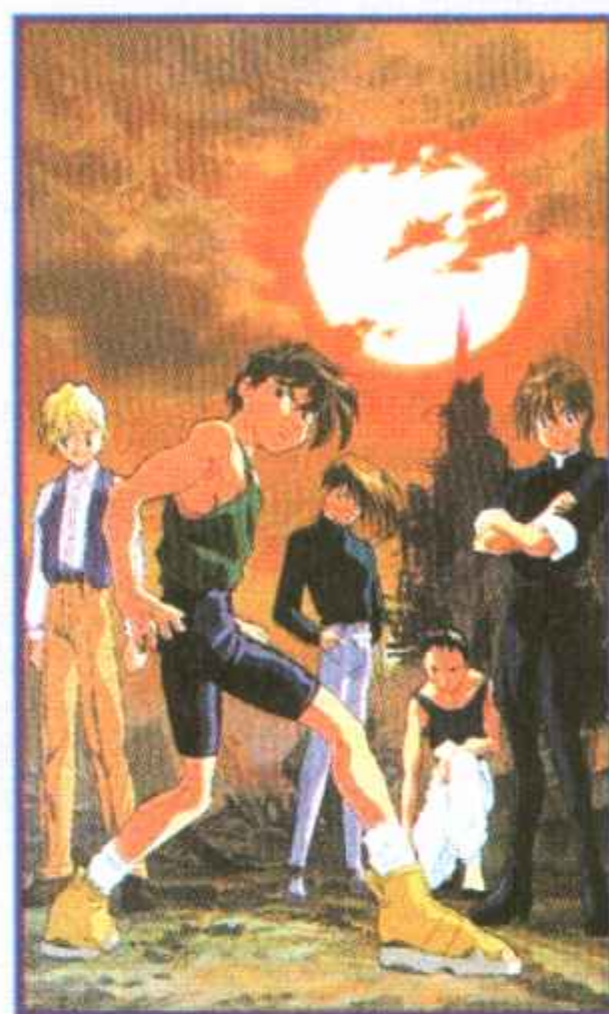
Обширная галерея произведений наиболее выдающихся мастеров живописи в фэнтези-стиле. Борис Валеджио, Джули



Белл, Луис Ройо, Майкл Паркс, Тим Хильдебрандт... — вас ждут полотна двенадцати известных художников, заботливо рассортированных по страничкам.

[www.geocities.com/ResearchTriangle/System/1652/fantasy.html](http://www.geocities.com/ResearchTriangle/System/1652/fantasy.html)

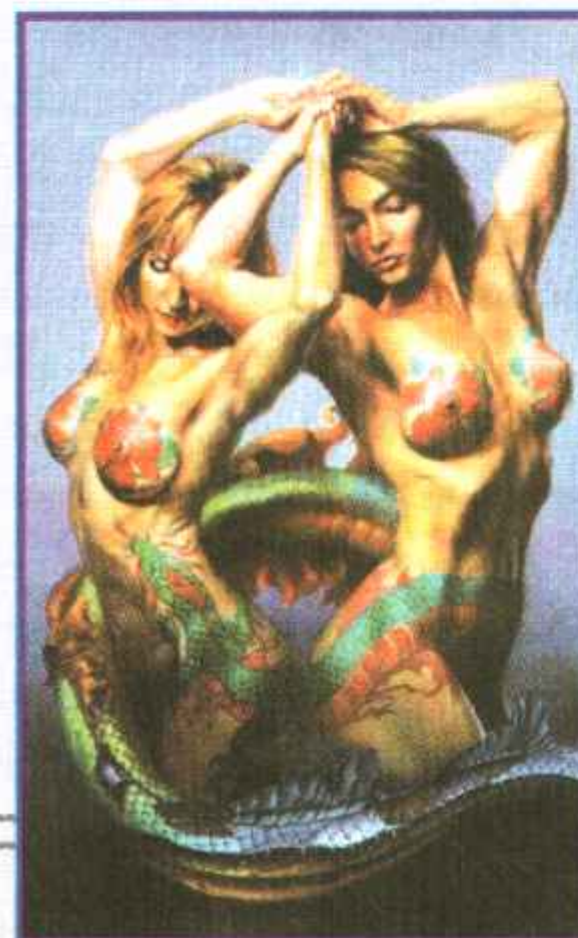
Еще более насыщенный картинами сайт, содержащий несколько галерей, разбитых на несколько категорий: творчество известных художников (уже перечисленные выше товарищи плюс пара свежих имен), изображения разнообразных существ (драконы, русалки, единороги, феи, ангелы), пейзажи, анимированные изображения, арт из Magic: The Gathering и даже фэнтези-аниме (Dragonball Z и иже с ними, обратите пристальное внимание: это редкость). Отличное место для культурного отдыха, крайне рекомендую даже не интересующимся "картинками" людям. Именно отсюда стоит начать увлекательное путешествие в далекие миры — такой широте охвата можно только позавидовать.



Не пропустите и другие разделы сайта — галерею horror-и sci-fi-изображений, выдержанных в том же духе.

[www.imageraptor.com/royo1.htm](http://www.imageraptor.com/royo1.htm)

На сей раз нам с помпой преподнесли аж 386 картин Луиса Ройо, для пущего комфорта тщательно отсортированных (женщины, мечты, третье тысячелетие,



запрещенные картины (раритет!), татуировки, а также черновые рисунки и наброски). На сладкое припасена подробная информация о вышеозначенном деятеле.

[www.darklock.com/fantasy/gallery.html](http://www.darklock.com/fantasy/gallery.html)



"Конкретный" ресурс в духе предыдущего, на сей раз посвященный не творчеству какого-то одного человека, а изображениям фэнтези-существ вообще. Состоит из семи разделов: грифоны и их ближайшие родственники, драконы и прочие перепончатые, люди и остальные гуманоиды, феи (к ним же прикрепили эльфов с гномов), пегасы с единорогами и другими "коняшками" и "все остальное", классификации не подлежащее. Особенно сей сайт полезен людям, в тонкостях родословных фантазийных созданий не разбираю-

щимся (но и ударять в грязь лицом в высоком обществе не желающим). Если соблаговолите просмотреть хоть пару картинок, можете заказывать диплом драконовода первой категории — настолько все удобно, наглядно и познавательно.



И опять известные деятели искусства в максимально высоком для Сети качестве (большинство изображений занимают сотни килобайт). Коллекция регулярно обновляется, пополняясь новыми работами и даже авторами, а ссылки на аналогичные ресурсы окончательно добивают расчувствовавшегося поклонника прекрасного.

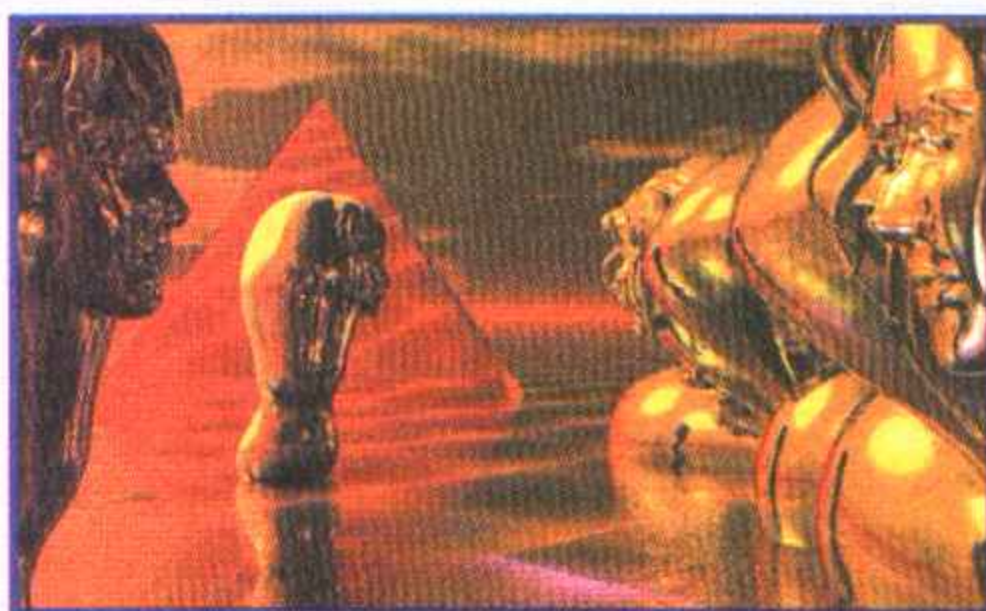
[www.webgalactic.net/clarks-center/](http://www.webgalactic.net/clarks-center/)





[www.esotericart.com/fringe/art/fantasy/NewDec.htm](http://www.esotericart.com/fringe/art/fantasy/NewDec.htm)

Последний адрес в нашей подборке, но никак не в рейтинге. Ключевое отличие от соседей по обзору — наличие картин, не только нарисованных на холсте, но и цифровых (сделанных на компьютере, в том числе и в 3D), и фотографических. И чего



там только нет... весьма экзотичное местечко. По каждому художнику из числа тех, работы которых выставлены в галерее, имеется краткая справка (чем занимается/занимался, что рисовал/будет рисовать и т.п.).

Не забудьте посетить и другие разделы сайта [www.esotericart.com](http://www.esotericart.com), посвященные различным формам изобразительного искусства (в частности, фэнтези).

Попытка выкристаллизовать самое лучшее в пределах одной коротенькой заметки наверняка обречена на неудачу. Сами понимаете, Web велик... Если вышеприведенные рисунки не удовлетворили вашего информационного голода, предлагаю вам изучить



пару каталогов страничек на соответствующую тематику.

[http://speculativevision.com/network/Art\\_and\\_Artists/General\\_Galleries/index.html](http://speculativevision.com/network/Art_and_Artists/General_Galleries/index.html)

— огромнейшая подборка ссылок на арт-сайты фэнтезийной направленности. И еще одна из той же серии —

<http://nav.webring.yahoo.com/hub?ring=3dwebring&index>.

P.S. И не стесняйтесь в дальнейшем присылать свои просьбы, комментарии, пожелания и замечания — для кого стараемся, в конце концов? ■



## Игровые ссылки

[www.afunzone.com](http://www.afunzone.com)



Если вы любите онлайн-развлечения, если вам по душе карточные игры, пасьянсы, паззлы, головоломки, аркады, спортивные или азартные игры, то [www.afunzone.com](http://www.afunzone.com) может

смело претендовать на роль вашей стартовой страницы. Такого обилия простых, но крайне занимательных браузерных игр вы не найдете нигде: 750 наименований, вы только представьте — этого же на полжизни хватит!

[www.gamespot.com/3dgallery/index2.html](http://www.gamespot.com/3dgallery/index2.html)

Галерея трехмерных моделей компьютерно-игровой тематики, выполненных по VRML-технологии (не вдаваясь в подробности, скажу, что это специальный 3d-формат для Интернета). На трехмерный пьедестал взгромоздились мно-



квалифицированная техподдержка — круглосуточно



легкий путь в  
**ИНТЕРНЕТ**  
Подключайтесь!

Доступ без учета времени —  
**\$58** (до 240 часов в месяц)

Dial up — от **\$0,7** в час

Выделенные линии —  
**64 - 128** Кбит/с

Интернет-карты RINET  
**\$10, \$30, \$58**

быстрая регистрация,  
удобная оплата,  
бесплатная доставка

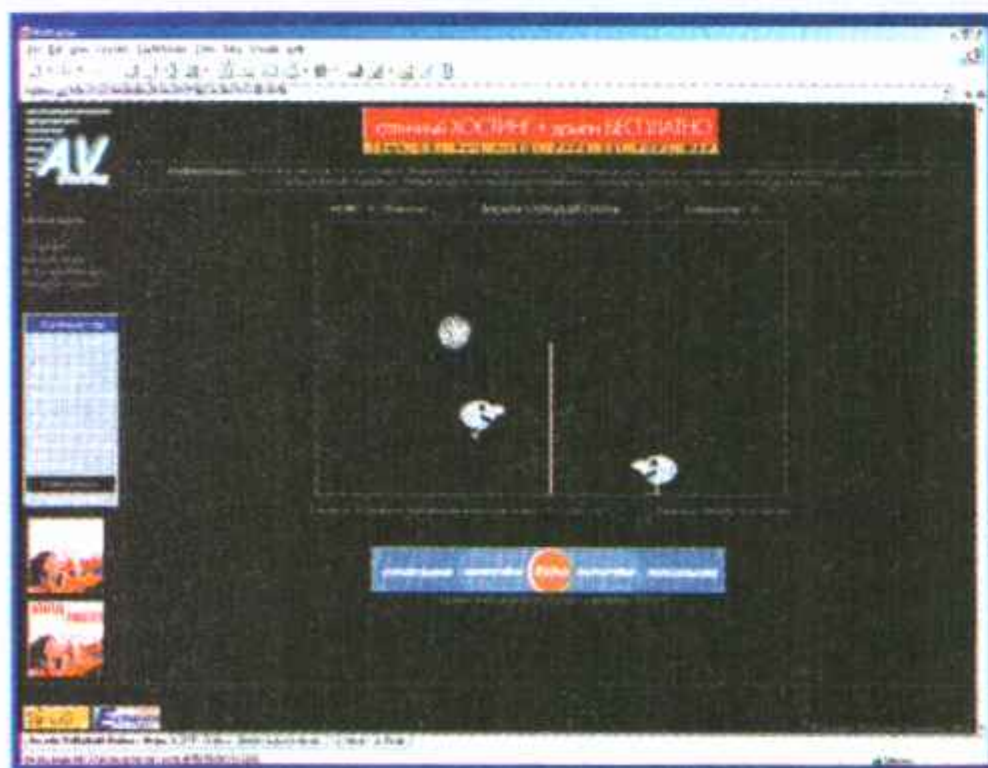
Тел.: (095) 2383922, 9167009  
<http://www.rinet.ru>  
e-mail: [info@rinet.ru](mailto:info@rinet.ru)



гие известные персонажи — Лара Крофт, Horned Reaper из Dungeon Keeper 2 и безымянный любитель принцесс из Prince of Persia. Тут же уютно расположились монстры и техника из хитов ушедших лет. Заодно оцените и [www.videogames.com/3dgallery/](http://www.videogames.com/3dgallery/), найдете еще пару моделей, на этот раз околосконсольной тематики.

<http://ns2.netsolution24.net/AV/>

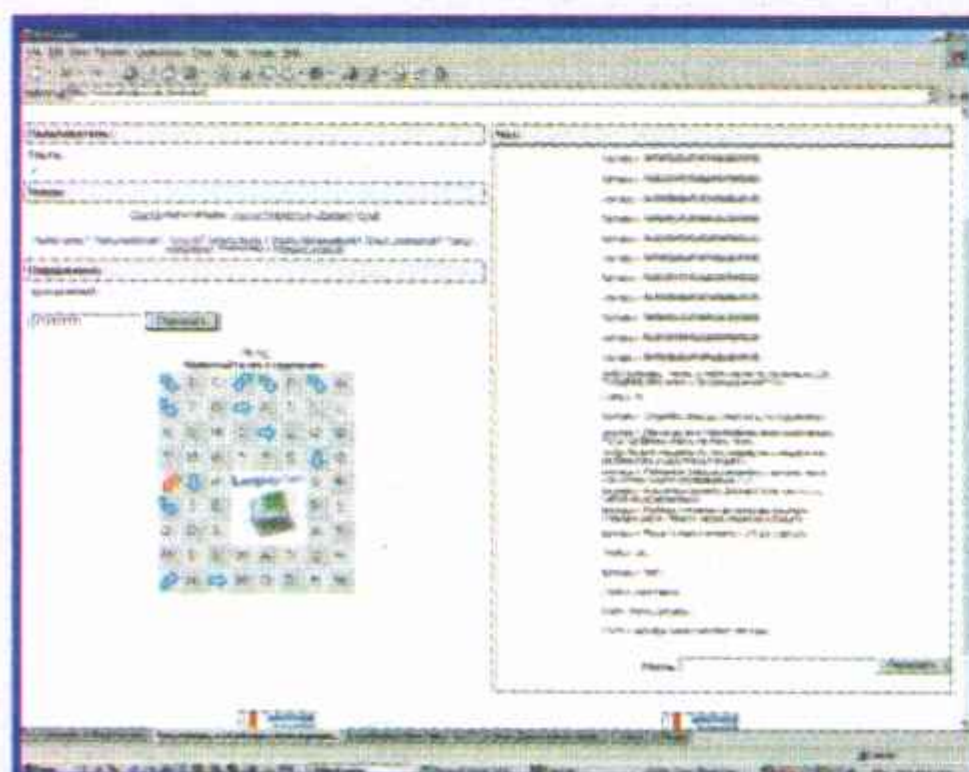
Когда-то давным-давно ваш покорный слуга умудрился дорваться до допотопной персоналки с CGA-видеокартой, оснащенной радиоактивным монитором и квадратной мышью. И было это круто, но еще круче стало, когда в мои руки попа-



ла игрушка под названием Arcade Volleyball (сокращенно AV). С каким упоением я в нее резался, с замиранием сердца следя за забавными человечками, гоняющими мяч не по годам развитыми головами... эх, времена были... Если вы все еще пребываете в недоумении, чего это я тут расчувствовался, сходите по вышеозначенной ссылке и приобщитесь к легенде виртуального волейбола. Возможность игры против компьютера или живого соперника, всего три кнопки управления и дикий азарт — классика, вам понравится.

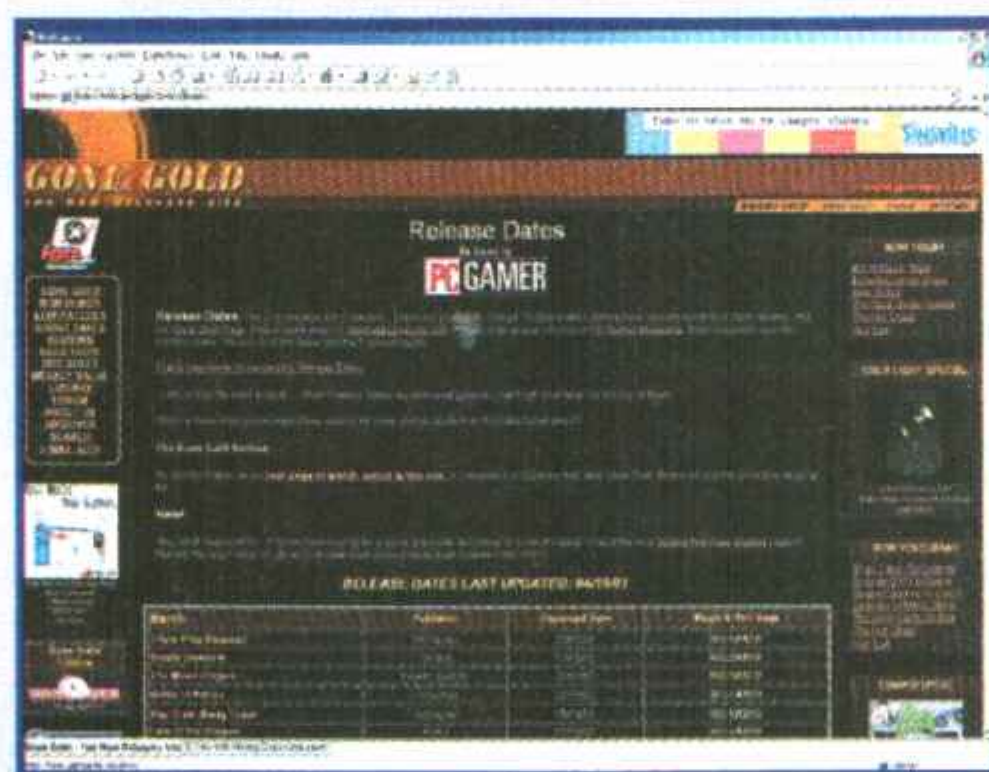
[www.anriintern.com/cross-word/](http://www.anriintern.com/cross-word/)

Любите разгадывать кроссворды и сканворды? Тогда загляните на данный сайт, посвященный этим высокоинтеллектуальным развлечениям. Приятный и удобный интерфейс, многообразие доступных тем и призы, достаемые наиболее изощренным игрокам: разве этого не достаточно для организации приятного времяпрепровождения?



[www.gonogold.com](http://www.gonogold.com)

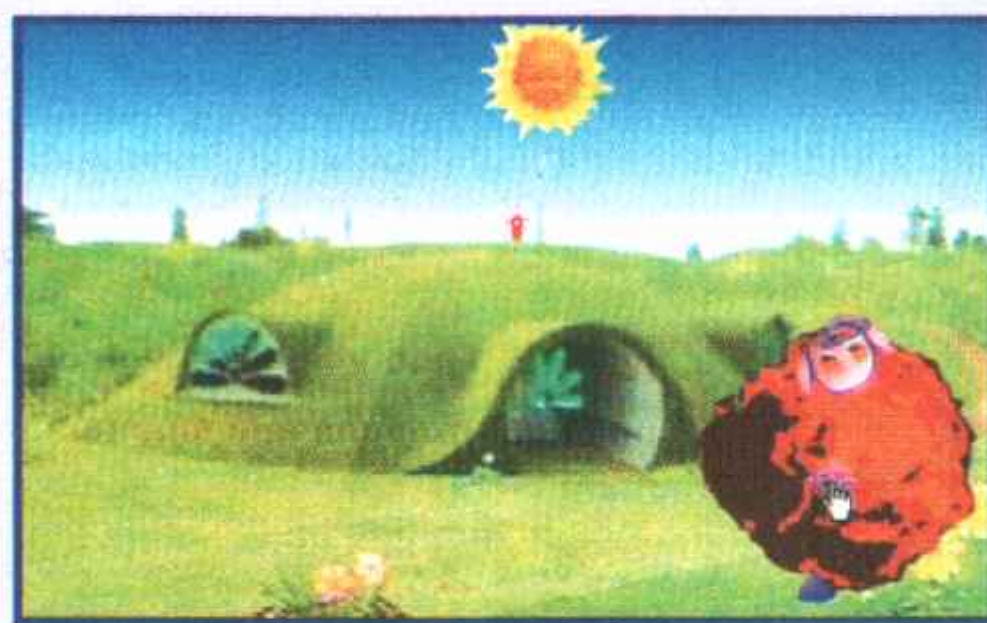
Посетите любой форум, имеющий к играм хотя бы самое отдаленное отношение, и тщательно пересчитайте сообщения, вписывающиеся в шаблон "когда же выпустят новые приключения Васи Пупкина?". Если не набралось и десятка, значит, посетители форум не очень жалуют, предпочитая задавать свои наболевшие во-



просы в другом месте. Разработчики хранят гробовое молчание, фанаты рвут и мечут, засоряя форумы и забивая почтовые ящики знающих товарищей. А все почему? Потому что несчастные не знают о существовании сего сайта, специализирующегося на оперативной подаче **свежих дат релиза** ожидаемых проектов (а также патчей и демок). И никаких больше "когда... ?!?".

<http://www.servus.at/dns/tele/>

Телевидение — это нечто. Мало нам было глупых сериалов про слезоточивых домохозяек и ужасающих рекламных роликов, снимаемых в подвале на одну пенсию, так теперь до нас добралось еще и дикое детище иноземного разума под названием "Телепузики". Глядя на зомбированных уродцев, невольно вспоминаешь социалистическую пропаганду (типа они там, на западе, специально нас всякой теле-дрянью



"травят") и удивляешься, как это чудо пропустил неспящий глаз цензуры. Признаться, до недавних времен был знаком с пузатыми телевизорами лишь понаслышке, но недавно довелось обнаружить паразитов не где-нибудь, а в окне любимого браузера. Потрясающая наглость; хорошо, что я был вооружен и успел завалить не один десяток мерзавцев. Чумовое развлечение!

<http://www.ersim.com/main.html>

Онлайновые шашки и шахматы, карты и нарды, пак-мэны и тетрисы, написанные на



Shockwave/Flash, — все это мы уже проходили. А доводилось ли вам видеть онлайн-симулятор **службы спасения 911** (тоже браузерный)? И симулятор — это не шутка, тут действительно все серьезно. Регистрируемся, проходим короткий инструктаж, выбираем ситуацию по душе (лыжник с горы навернулся, автомобилист в поворот не вписался, парень под пулю полицейских "случайно" попал) и оказываемся в центре событий. Перед нами раненый, у нас в руках повязки, бинты, скальпели и шприцы; цель — порадовавшего, как ни странно, спасти. Перевязываем, режем, шьем, консультируемся с коллегами — все как в жизни, только пациент виртуальный. К своему стыду, я их всех угробил (ну не знаю я, чем фибриллятор от трансформатора отличается). Получится ли у вас?



<http://scripts.lgray.ru/index.php>

С тех пор, как мультиплеер-игры запустили свои щупальца в мозги несчастных геймеров, понятие клан, ранее вызывавшее разве что ассоциации с какими-нибудь буйнопомешанными придурками, приобрело статус культового. Все "крутые" игроки должны быть в клане, это же и ежу понятно. Только вот кланы эти обычно никак себя не проявляют, существуя лишь в виде приставки к никам участников. Клан есть, но похвастаться перед друзьями-конкурентами нечем — непорядок. К счастью, добрые люди с обозреваемого сайта изготовили iClans, русскоязычную систему управления игровым кланом. Это есть не что иное, как **php-скрипт**, который можно горделиво вывесить на каком-нибудь халевном сервере и с его помощью принимать новых участников, организовывать закрытые обсуждения насущных проблем, публиковать новости и заниматься другими, не менее полезными вещами. Придется, конечно, чуть поработать головой, но для вашего клана это не проблема, верно? ■



- Dial-Up от 0.6 у.е. в час
- Постоянное подключение
  - 64 кбит/сек. - от 45 у.е. в месяц
  - 128 кбит/сек. - от 55 у.е. в месяц

- Веб-хостинг

- Веб-дизайн

PROVIDER

ВЕСЬ СПЕКТР УСЛУГ В СЕТИ ИНТЕРНЕТ

./world.wide  
www.df.ru

## Основные тарифные планы:

### "Персональный"

15 у.е. в месяц (40 у.е. в квартал)

10 Мб дискового пространства  
1 POP3 ящик  
5 Aliases / Forwarders (переедресаций)

### "Корпоративный"

25 у.е. в месяц (70 у.е. в квартал)

40 Мб дискового пространства  
10 POP3 ящиков  
25 Aliases / Forwarders (переедресаций)  
5 часов Dial-UP  
Лист рассылки

### "Профессионал"

50 у.е. в месяц (140 у.е. в квартал)

100 Мб дискового пространства  
25 POP3 ящиков  
50 Aliases / Forwarders (переедресаций)  
10 часов Dial-UP  
База данных PostgreSQL, MySQL  
Лист рассылки



# UnErase

спешит на помощь

АТОМ  
atom@igromania.ru



На винчестере каждого уважающего себя геймера (особенно отягощенного доступом в Сеть) обычно хранятся гигабайты ценнейших файлов. А уж если на компьютере иногда еще и работают (хотя бы просто набирают тексты в Word'e — те же рефераты да курсовые), то винт бывает просто под завязку набит важной информацией. Но есть в природе такие неприятные штуки, как вирусы, трояны и не слишком осторожные пользователи, не считающие за труд "случайно" уничтожить все имеющиеся на диске богатства. От ошибок/неприятностей не застрахован никто, и вы сами можете случайно потерять не ту папку, удалив что-то нужное вместо кучи мусора. Не менее летальный эффект может дать случайный скачок напряжения в электросети (особенно в момент выполнения какой-либо операции над файловой системой диска) или "неисправимая ошибка" очередного гениального шедевра всенародно любимой конторы имени Б. Гейтса. Да мало ли что может пойти не

так... На моей старой работе секретарша одного большого начальника как-то умудрилась нечаянно стереть документ MS Word (300 страниц мелким-мелким шрифтом), над которым босс работал несколько последних месяцев. Надо ли говорить о том, что сей нетленный шедевр существовал в единственном экземпляре и через два дня это дело уже надо было сдавать в типографию? Случается всякое, и кто знает, не придется ли и вам однажды оказаться в такой "приятной" ситуации?

Еще не так давно, когда большинство компьютеров работало под присмотром старушки DOS, особых проблем с удаленными данными не наблюдалось — в пакет утилит от дяди Хортонса входила маленькая программка UnErase, восстанавливающая «безвозвратно» утерянные файлы за считанные минуты. Те, кто хоть немного разбирается в принципах работы компьютера, знают, что вся благополучно потерянная информация на самом деле тихо и мирно существует в недрах вашего винчестера. Это продолжается аккуратно до того момента, пока ее законное место не займет что-нибудь другое; только после этого можно начинать оплакивать покинувшие нас данные. Уже упомянутая UnErase работала именно по этому принципу, спасая от инфаркта незадачливых пользователей. Потом пришел Windows со своими файловыми системами FAT32/NTFS, где это приложение попросту не работало... Многие даже решили, что теперь и надеяться не на что, навсегда позабыв о возможности восстановления удаленных файлов. И зря, ибо есть еще программы, оказывающиеся полезными даже в самых запущенных случаях, вполне успешно восстанавливающие ваши ненаглядные файлы. Обзору таких утилит и посвящена эта статья.

## Recover4all 1.03

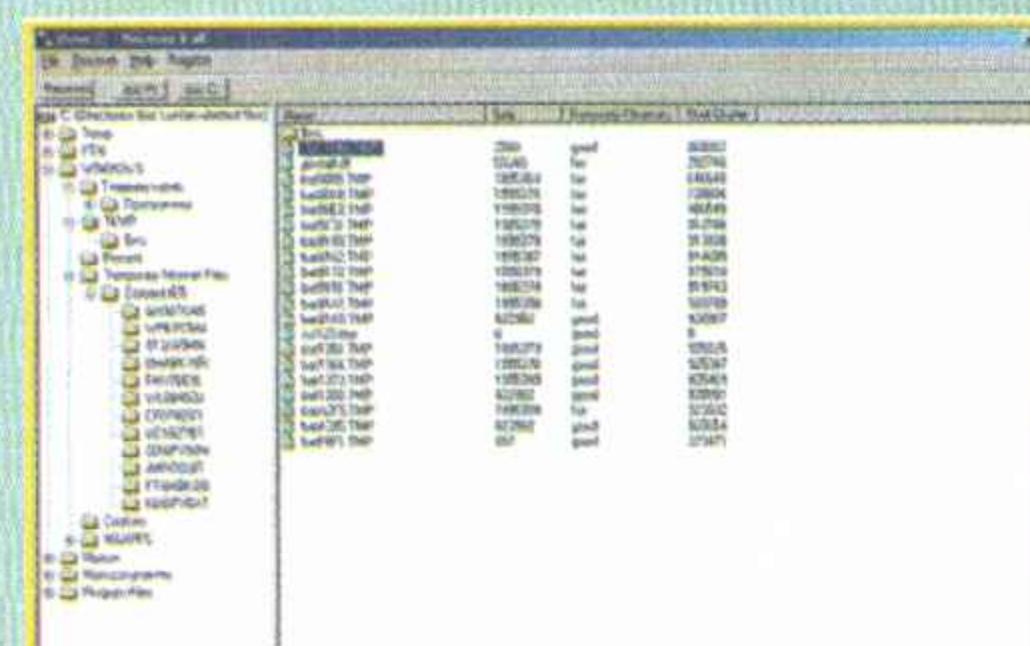
Разработчик: Advanced Utilities, GmbH.

Размер: 245 Kb

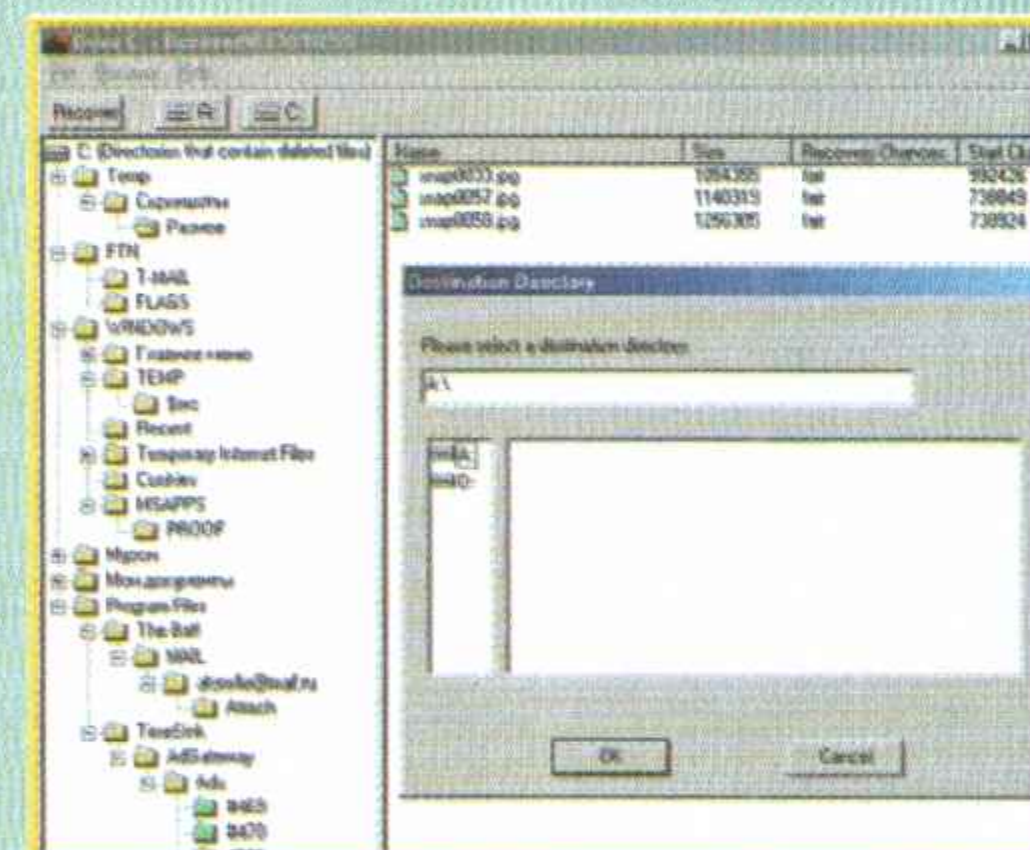
Лицензия: Shareware (30 дней)

Язык интерфейса: Английский

[www.recover4all.com](http://www.recover4all.com)



Неплохая утилита, отличающаяся достаточно высокой скоростью работы и очень простым интерфейсом. Программа не нуждается в инсталляции, соответственно, не может случайно затереть что-то нужное. Не обошлось и без недостатков — Recover4all напрочь отказался определять многие файлы, успешно восстанавливаемые аналогичными приложениями. Не очень удобно и то, что все восстановленные данные не разрешается записывать на диск, на котором они были изначально. Так оно, конечно, безопаснее (см. врезку), но вот только как быть с большими объемами данных? На дискету крупный файл не поместится, а пишущие CD или дополнительные винчестеры есть далеко не у каждого.



Сравнительно недавно у приложения появился и брат-близнец — Recover98 Express (число 98 означает не год издания). Серьезных отличий между этими товарищами замечено не было, за исключением смены вида лицензии. "Младшенький" полностью бесплатен, но зато умеет восстанавливать лишь файлы размером не более 10 Kb. Очень сомнительное нововведение, хотя все заинтересовавшиеся могут скачать это чудо с сайта [www.ic-tech.com](http://www.ic-tech.com) (на диск мы его выкладывать не будем — зачем нам две одинаковые утилиты).

Рейтинг: **XXXXX**

## Revival 3.1

Разработчик: HyunKi Kim

Размер: 1107 Kb

Лицензия: Shareware (восстанавливает не более 3 файлов за сеанс)

Язык интерфейса: Английский

[www.revival2000.com](http://www.revival2000.com)

## Прежде чем пытаться что-либо восстановить...

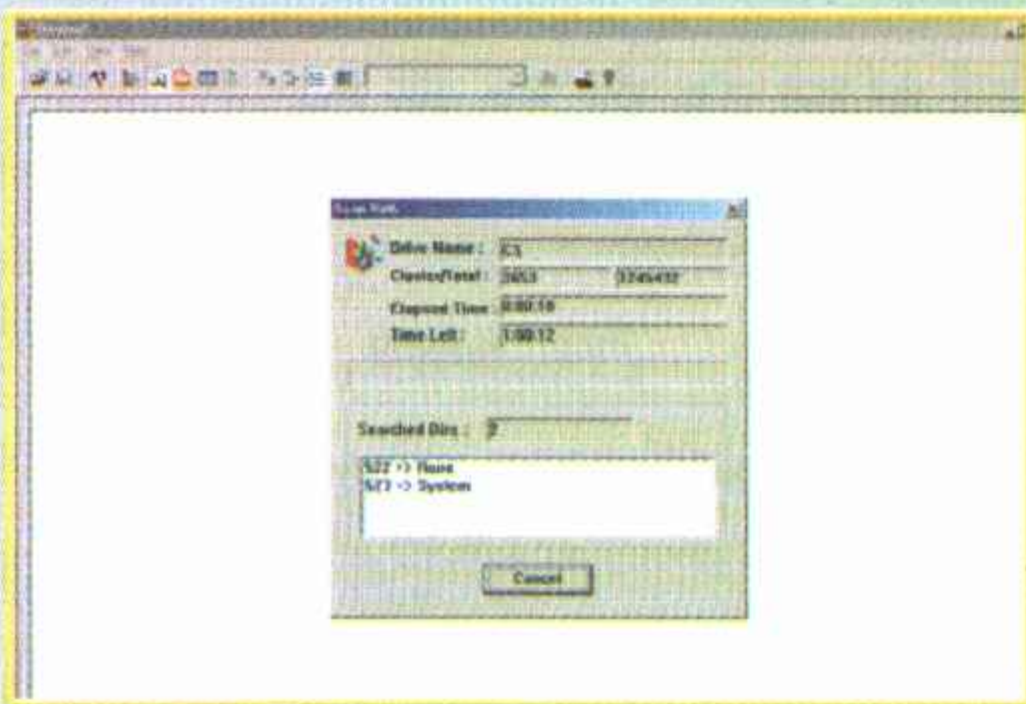
...Подумайте, а стоит ли оно того? Процесс может затянуться на очень долгое время, особенно если вы являетесь счастливым обладателем жесткого диска «нескромных» размеров. Нет смысла кидаться на поиски утерянного письма Васе Пупкину, насчитывающего целых четыре строки: возможно, проще будет написать его заново? Если же вы умудрились "грохнуть" что-то действительно ценное, соблюдайте следующие правила.

1. Постарайтесь не работать на компьютере после удаления нужного файла, сначала дождитесь завершения процедуры восстановления. Иначе "потерянная" информация будет затерта чем-либо другим (см. начало статьи). Главное — не запускайте приложения, занимающиеся оптимизацией винчестера (особенно это касается дефрагментации диска).

2. Описанные в статье программы лучше всего устанавливать еще до потери данных (по аналогии с пунктом 1). Оптимальный вариант — держать что-нибудь из них на отдельной дискетке.

3. Просто будьте чуть внимательнее! Не забывайте проверять свежие файлы антивирусом и периодически делайте резервные копии особенно ценных данных — лучше потратить одну-две минуты на эти действия, чем убить кучу времени на попытки восстановления.





Очень серьезная программа, умеющая восстанавливать практически все, что попадает в поле ее зрения. Ей не страшно ни форматирование винчестера (хотя с низкоуровневым форматированием из Bios такие фокусы не пройдут), ни физические повреждения диска. Может работать в удаленном режиме (через локальную сеть или даже Интернет), что может оказаться крайне полезным. Допустим, у кого-то из ваших знакомых отказал винчестер. Человек от горя с ума сходит и звонит вам через каждые две минуты, умоляя приехать и сделать хоть что-нибудь... а тащиться через полгорода ой как не хочется. В этом случае вам и пригодятся упомянутые возможности — и знакомому поможете, и добираться до него не придется.

Рейтинг: **XXXXX**

### EraseUndo 1.0

Разработчик: Alexandre Frolov

Размер: 386 Kb

Лицензия: Shareware

(восстанавливает не более 5 файлов)

Язык интерфейса: Английский

[www.glasnet.ru/~frolov/](http://www.glasnet.ru/~frolov/)



Эта программа работает только под Windows NT/2000, что существенно сужает круг ее пользователей. Набор возможностей уступает

## Нортон жив!

В начале статьи я уже упоминал утилиту UnErase, входящую в комплект Norton Utilities. С тех пор как Symantec наладила производство версий пакета под Windows, успела появиться и обновленная программа. Если утилиты Нортон установлены на вашем компьютере, обязательно попробуйте эту штуку — ее функциональность и скорость работы остались на высоком уровне. Включать приложение в обзор я не стал — пакет стоит немалых денег, к тому же это утилита совсем другого класса (UnErase является лишь одной из многих имеющихся у Нортон программ).

таким монстром, как Revival или Easy Recovery, да и лицензионные условия весьма суровы. В целом — вещь неплохая, учитывая то, что далеко не каждая утилита будет корректно работать с вышеупомянутыми операционками.

Рейтинг: **XXXX/XX**

### EasyRecovery Professional 5.04 Trial Edition

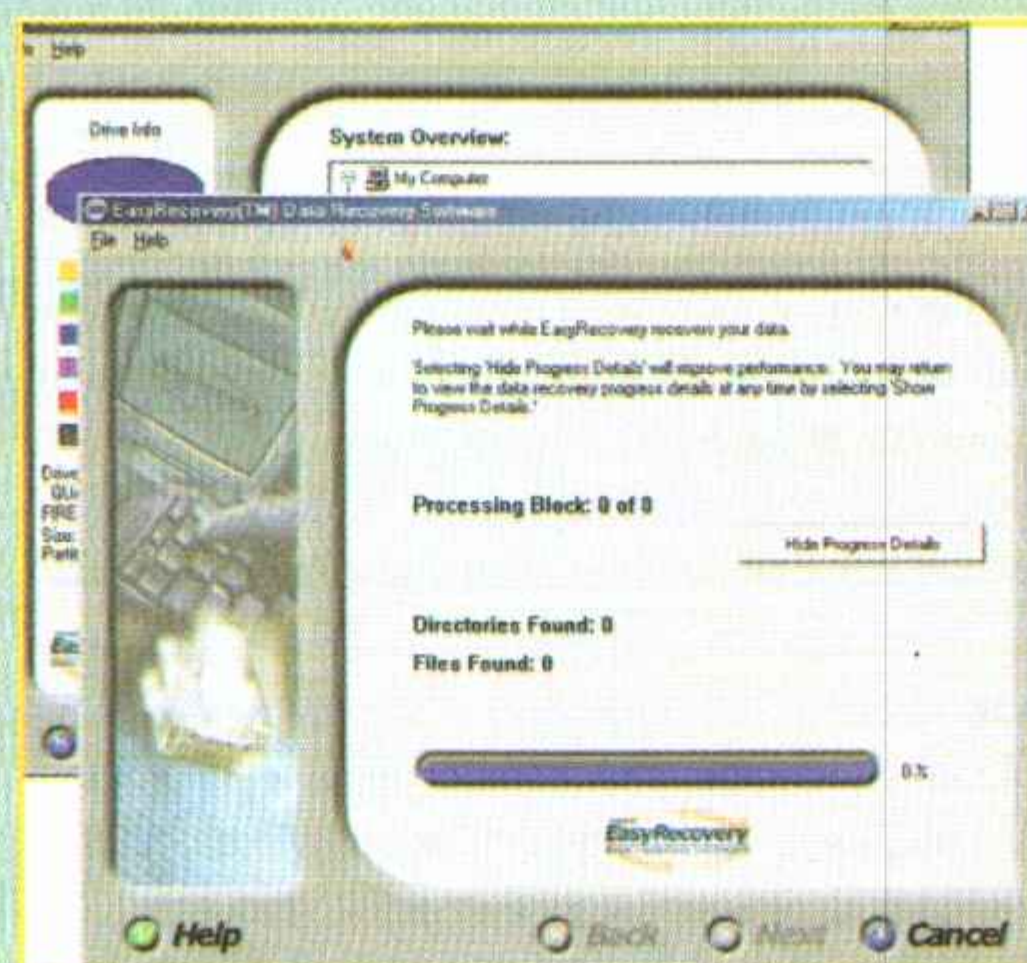
Разработчик: OnTrack Data International, Inc.

Размер: 2756 Kb

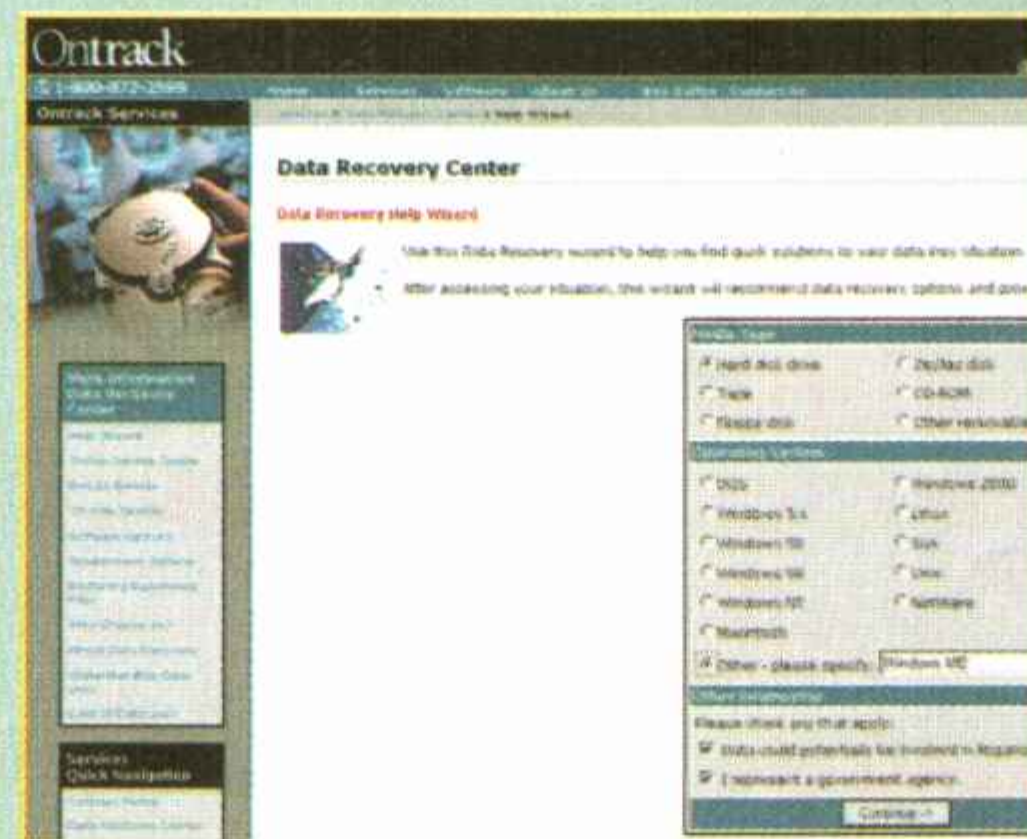
Лицензия: Shareware (90 дней)

Язык интерфейса: Английский

[www.ontrack.com/easyrecovery/](http://www.ontrack.com/easyrecovery/)



Пожалуй, самое "навороченное" приложение из всех представленных в обзоре. Эта программа поможет вам практически в любой неприятной ситуации, легко восстанавливая большинство удаленных файлов (даже отформатированный жесткий диск — не проблема). Умеет возвращать к жизни винчестеры, серьезно поврежденные вирусами или сбойными программами (за счет "ремонта" загрузочной области, таблицы разделов или таблицы размещения файлов). Есть и крайне полезная возможность работы в ДОС, в том числе и с дискеты (пригодится, если система не загружается вообще). Единственный минус — чрезвычайно долгое время сканирования диска, что можно понять и простить, лишь оценив результаты работы утилиты (такой тщательности можно только позавидовать).



## Восстановление файлов без помощи специального софта

В некоторых случаях, особенно когда потеря данных была обусловлена случайным зависанием системы (а все открытые файлы вы долго не сохраняли), можно обойтись и без описанных программ. Из всех доступных вариантов наиболее простыми являются следующие.

1. Попробуйте запустить программу Scandisk (Пуск/Программы/Стандартные/Служебные/Проверка диска), и если она найдет какие-либо неполадки, выберите вариант записи потерянных фрагментов в файл. После этого в корневом каталоге вашего винчестера сформируются файлы типа **file\*\*\*.chk**, которые следует просмотреть любым текстовым вывером. Если интересующие вас данные существовали в текстовом виде, то вполне возможно, что нужная информация окажется в этих файлах.

2. Потерявшиеся документы можно поискать и во всяких временных каталогах, которые создают очень многие программы. Для этого активизируйте меню Пуск/Найти/Файлы и Папки и в поле Искать текст введите какой-либо фрагмент удаленного текста.

3. Если вас интересуют двоичные файлы (графика, звук), действуйте аналогично пункту 2, только ищите уже не текст, а наиболее "свежие" файлы. Возможно, нужный файл спокойно лежит в какой-нибудь забытой папке — не по годам умные приложения просто обожают автоматически создавать всяческие резервные копии.

Не обошлось и без приколов. Так, на сайте разработчиков присутствует интересный раздел — интерактивный помощник, выполненный в виде "мастера" (вам предлагается заполнить поля, содержащие информацию о вашей системе, характере потери и деталях происшествия; умный скрипт должен проанализировать эти данные и дать ценный совет по поводу того, как бороться с напастью). И что я только там не вводил! Перепробовал практически все варианты — от мелких неприятностей до крупнейших потерь "секретной информации", а совет получал один — "немедленно прекратите работу и вызывайте наших высококвалифицированных специалистов". Хитрецы!

Рейтинг: **XXXXX**

Надеюсь, после прочтения данной статьи все ваши файлы останутся при вас. Только не забывайте, что основной путь к сохранности информации — элементарная внимательность. Не будет ее — непременно попадете в ситуацию, когда никакие программы вам не помогут. ■

Все описанные в тексте статьи программы вы можете найти на нашем компактe.



# Нотная грамота игродела

Статья №6

Музыка в играх

Представьте себе мирную буколическую картинку: сельский пейзаж. Травка, деревца, дорога проселочная — в общем, цветочки и белые облака. На заднем плане не менее умиротворенные переливы колокольчиков, трели птичек, легкая мелодия... Красота, да и только. Да, в такой атмосфере может получиться шикарная игра, в которой не будет ни капли насилия, не надо будет никого убивать. Сюжет может быть очень милым, например, обыгрывающим приключения мультяшного муравья, розовой свинки или собачки Догги. В игру запросто могут входить головоломки. Именно такие игры родители смогут купить своим маленьким детям, и юные исследователи будут проводить за ее изучением все пятнадцать минут, отведенных для сидения перед компьютером неокрепшего детского организма.

Стоп! Теперь промотаем пленку назад до того места, где появились деревца. Колокольчики убираем, птичек — из шотгана, мелодию просто куда-нибудь закапываем. Теперь над поляной разносится напряженный гул и глухая барабанная дробь. Пейзаж остается тот же, солнце продолжает сиять. Но гул нарастает, он становится ниже и давит, давит, давит... Только абсолютно аудио-индифферентному человеку непонятно, что сейчас произойдет нечто ужасное! Детей удалить, взрослым — зажмуриться, геймерам размять указательный палец. Гул уже ломает колонки. Барабанная дробь визжит! И наконец разрывается последним всплеском кипящих эмоций, земля прорывается, ошметки во все стороны, кучи партиклисов, колонки режут, предмет вырывается из-под земли, оборачивается лифтом, из которого вываливается толпа думеров и со зверскими криками толпой несется по девственным лугам и полянам, поливая окрестных коров из плазмаганов и ракетометов! Шок, шум, гам, куски дерна и коров, успех обеспечен, разработчики прославились...

## Что такое атмосфера

...Это шизофрения или автор пытался нам что-то сказать? Пытается. Мы не трогали карту, мы не трогали модели, цвета, горизонт: все оставалось на месте. Мы лишь меняли музыкальное сопровождение. А вместе с ним и игровую атмосферу.

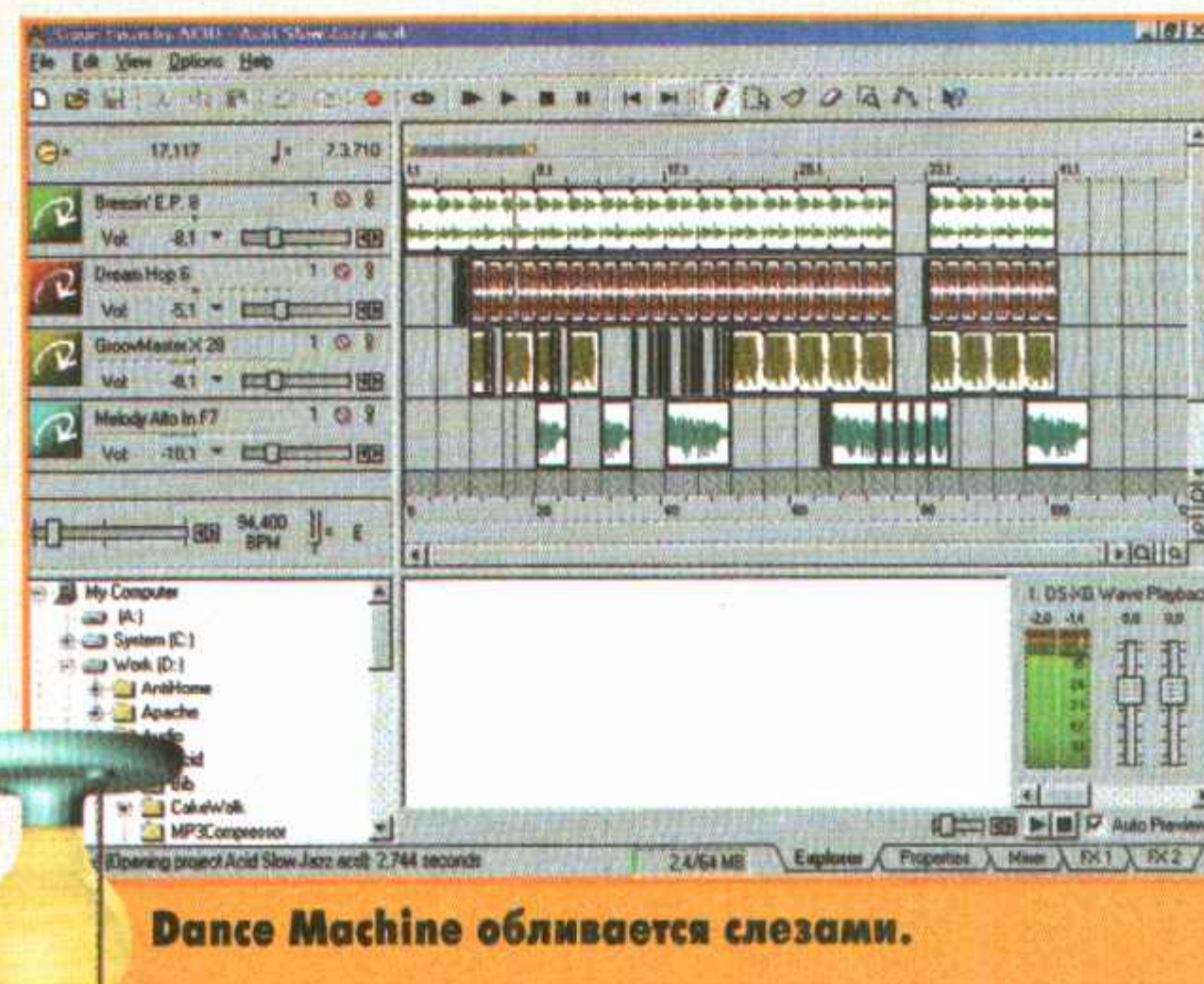
Почему, играя в Nox и выбираясь из подземелья на второй уровень, я чувствовал огромное облегчение? Потому что звуковое сопровождение, выдаваемое мне игрой, кардинально менялось с удрученно-пещерного на беззаботно-деревенское. И я не понимаю людей, покупающих пиратские Magic-CD с пятью-семью покоцанными играми. Потому, что их наглым и жутким образом лишают огромной части игры — музыки!

Если текстуры, геометрия, эффекты создают визуальное восприятие игры, то музыка создает атмосферное восприятие. Разная музыка, примененная к одинаковой внешней ситуации, создает абсолютно разное впечатление: я только что проиллюстрировал это. Хорошая музыка, создающая настоящую атмосферу, всегда незаметна. Вы можете хоть всеми частями тела прыгать на кресле в такт, но вы ни на секунду не выпадете из игры. Идеальное сочетание видеоряда и музыки заставит ваш мозг плясать под свою дудку, а когда все закончится, вы еще долго не сможете поверить, что это случилось с вами. Сопоставление изображения и аудио — это настоящее и самостоятельное искусство, потому как музыка в играх имеет

очень много отличий от музыки на дискотеке. Дабы вы сами могли почувствовать это, лучше всего быстро **запустить наш компакт** и прослушать две 64к демки, помещенные там.

## Интерактивность — кто она?

Теперь давайте разберемся с одним приемом, с помощью которого игра стано-



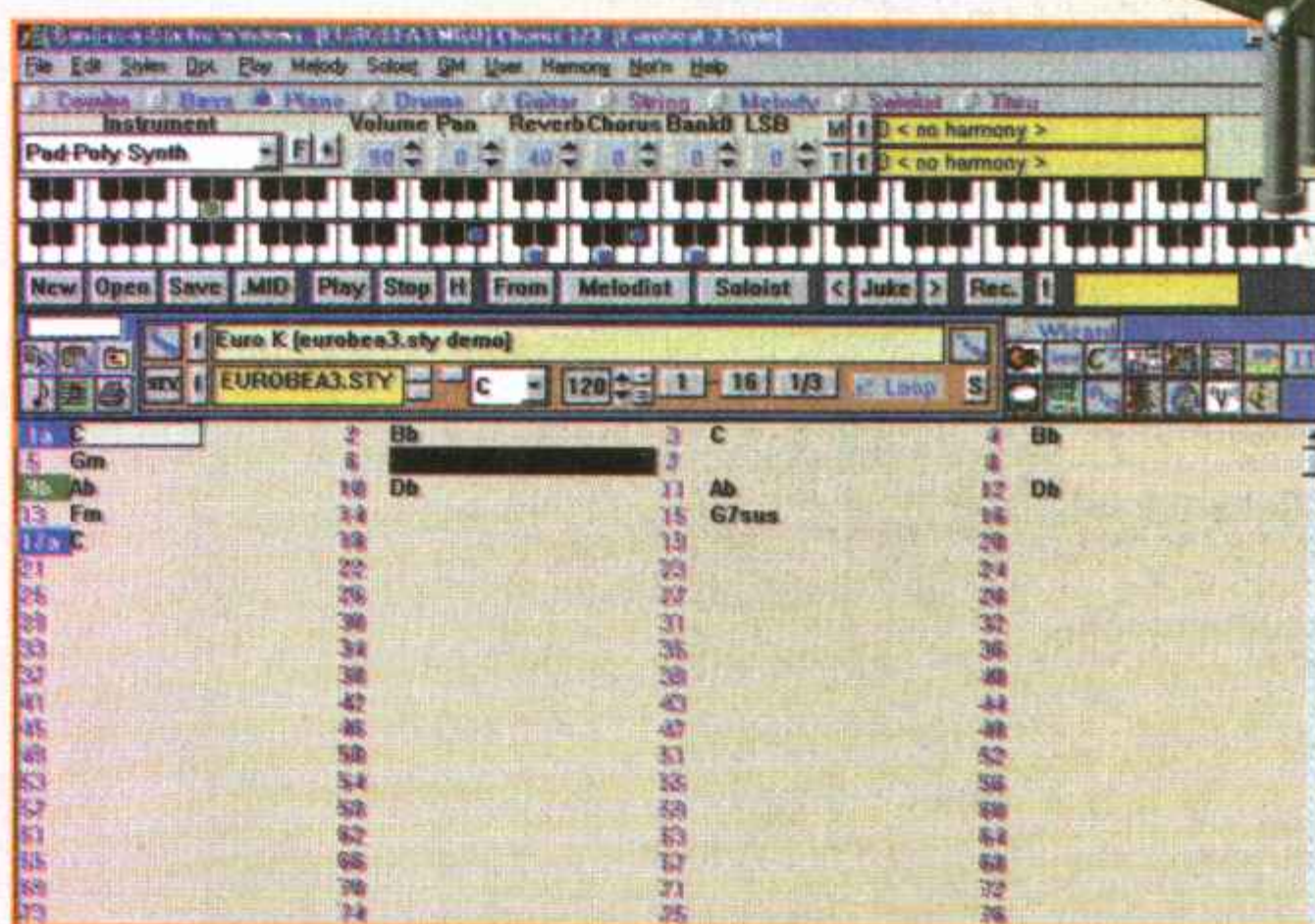
Dance Machine обливается слезами.

вится еще более захватывающей. Я говорю об интерактивной музыке. Вот играете вы в 3D-шутер, забегаете в комнату, и тут в проход за вами падают шкафы, а из-за них и еще из других углов начинают медленно выползать жуткие мутанты. Ну и что? Вы думаете, на этом месте можно продолжать прокручивать эпический саундтрек, который терзает мозги геймера еще с начала уровня? Конечно, нет. Поставьте ему какую-нибудь зловещую мелодию, предварительно обработав его нервы взвизгом фанфар, и мощный выброс энергии под бульканье адреналина обеспечен. Вот такое следование музыки игровой ситуации и называется интерактивной музыкой.

В простых ситуациях можно ограничиться сменой треков. Но лишь тогда, когда игрок находится в пределах какого-то пространства. К примеру, это было стильно применено в MDK 2. Более сложные случаи подразумевают динамическую музыку. Она не подразделяется на какие-либо треки, а играет постоянно. Но путем дополнения к основной мелодии новых мотивов позволяет «оживлять» любые игровые ситуации. Примеры динамической музыки можно услышать в Soldier of Fortune, AmsterDoom и еще во многих качественных играх.

Практически реализовать смену напряжения музыки легко. Например, если игрок приблизился к врагу на расстояние X, то следует играть один трек; если он только что всех поубивал, то играть другой. Все кажется простым, особенно для программиста. Но это совсем не просто для того, кому придется эту музыку делать.

Есть одна вещь, которую вы должны четко себе представлять: если вы действительно наметили сделать нечто серьезное (а не



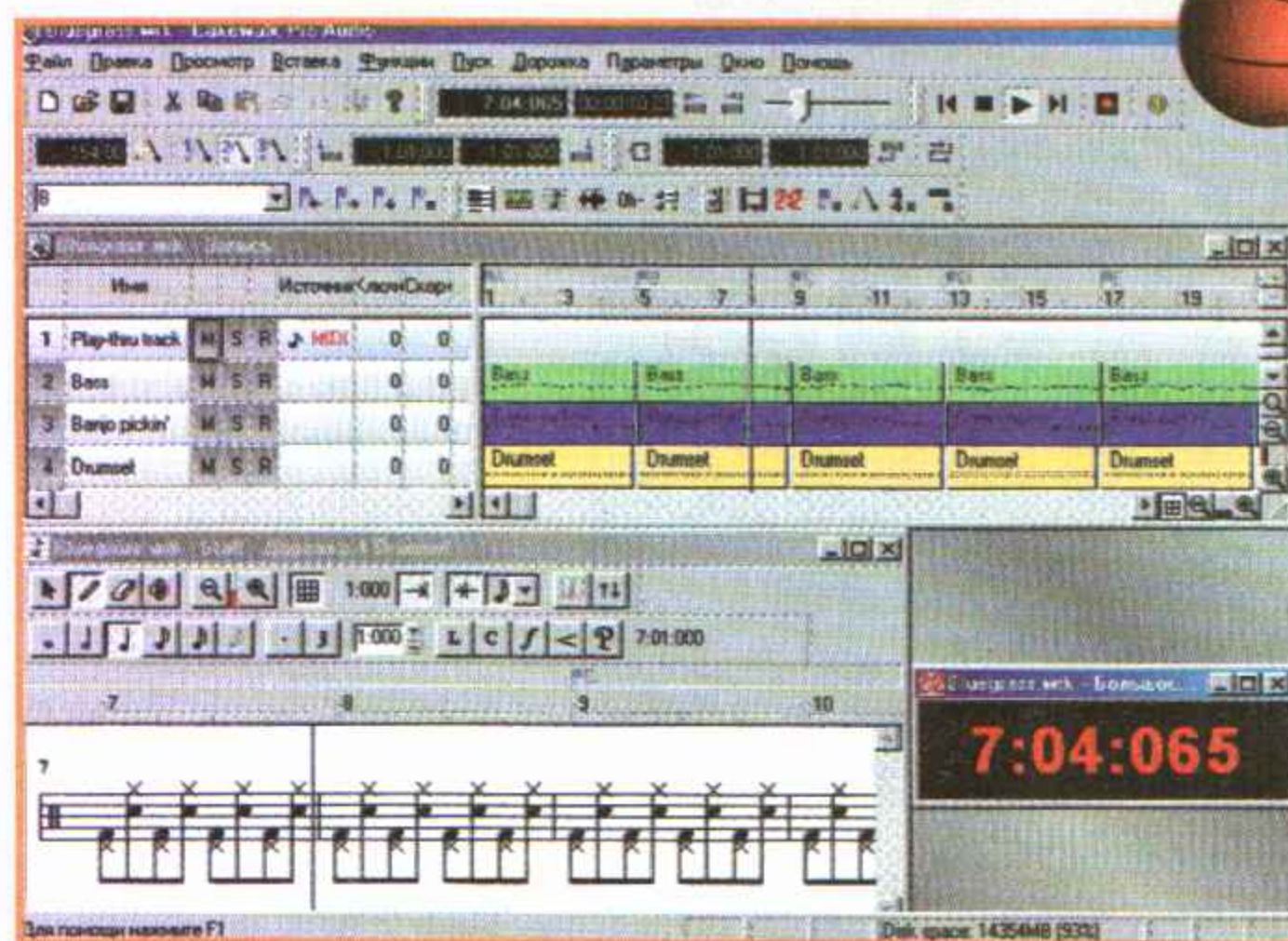
Band in a Box может создать музыку по вашему заказу.



клон тетриса), вам обязательно понадобится профессиональный музыкант. Он должен иметь музыкальное образование. Что бы ни думали, создание музыки — очень долгий и трудоемкий процесс. Только профессионал сможет выдать вам то, что вы хотите: напряжение, опасность, радость — ведь все вместе это составляет целую науку, которую и должен знать ваш музыкант.

## Через тернии к композиции

Ну вот, теперь вы поняли, насколько важна музыка в вашей игре. Сейчас мы



**CakeWalk — мощнейший редактор Midi музыки, и не только.**

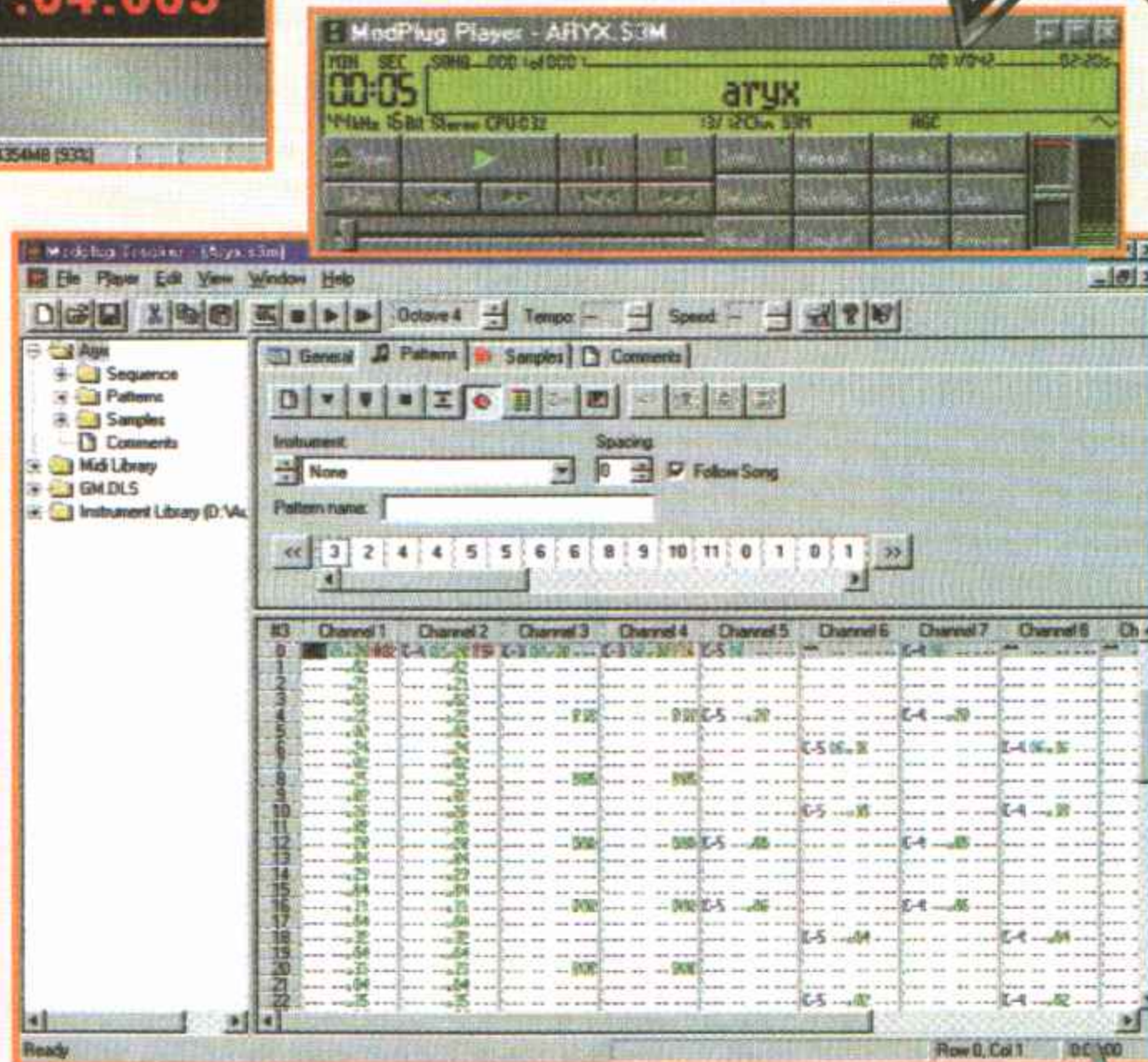
разберем, каким образом можно создавать собственную музыку, затрачивая при этом минимум усилий. Самое главное — музыкант должен иметь в своем распоряжении множество программ. Утилиты для непосредственного создания мелодий из ничего — **CakeWalk**, например, или любая другая подобная программа (подробный обзор трекеров смотри в 12 номере «Мании» за 2000 год, статья «Трекер — с музыкой по жизни»).

Также необходим микшер для совмещения музыкальных фрагментов: **Acid**, **Fruity**

**Loops** и др. Не обойтись и без **аудио-редактора** наподобие **Sound Forge** или **Cool Edit**. В нем музыкант сможет накладывать эффекты, редактировать сэмплы и проводить другую обработку звука. Не забудьте воткнуть в компьютер, на котором будет работать ваш «бетховен», хорошую звуковую карту. Оптимальнее всего иметь «золотую парочку» **SB-Livel** с **Midi-клавиатурой**, хотя многие предпочитают **XG-синтезаторы** от **Yamaha**. Теперь приступим к описанию форматов, в которых можно хранить музыку.

## Трекер

Чтобы не повторять изложенный в 12-м номере «Мании» материал, лишь коротко пробежусь по основополагающим понятиям. **Композиция (трек)** состоит из **набора звуков (инструментов, сэмплов)**, представляющих собой либо банальный «пьяно-блюм», либо целый барабанный ряд. В состав трека также входят



**Сладкая парочка ModPlug Player и ModPlug Tracker. Самые популярные программы для проигрывания и создания модулей в Windows.**

нотные листы, сверяясь с которыми, процессор каждый раз преобразовывает тот самый «блюм» до «блюма» в до-диез. В результате получается файл размером около мегабайта, обладающий качеством не хуже MP3-шного.

Трекер — это программа, в которой создаются треки. Трекерную музыку на 100% можно назвать настоящей электронной музыкой,

тем более что она тотально применялась на всех приставках, «Амигах» с «Комоддо-рами», не говоря уже о ZX-Spectrum'e.

Вся прелесть треков в том, что для их производства не требуется практически никаких затрат, кроме времени на составление и поиска качественных сэмплов. Музыка будет одинаково звучать на всех компьютерах, в отличие от оппозиционного MIDI, и может вставляться в игру прямо в **живом виде**.

В «живом» значит, что вы можете не переводить готовый трек в другие форматы типа wav, а проигрывать в игре с помощью специально сделанных для этого **библиотеки**. Например, **Unreal** так и делает. Как всегда, мы заботимся о своих читателях и выложили **на компакт** самую распространенную **библиотеку для проигрывания трекерной музыки** — **BASS** с полной документацией. Учтите, что проигрывание в чистом виде трека отнимает много процессорного времени. Тем больше, чем «продвинутой» и загруженной композиция. Поэтому треки можно проигрывать и в **неживом виде**.

В «неживом» значит, что вы можете экспортировать готовый трек в один из **волновых форматов**, которые мы разберем чуть ниже. В этом случае никто не догадается, что ваша музыка писалась не на синтезаторе, а в трекере.

И наконец, еще одна прелесть трекерных модулей: даже если у вас никак не получается написать собственную композицию, зайдите на один из **сайтов-архивов** модулей и скачайте готовую музыку, которая заранее писалась как саундтрек к игре. Вот некоторые ссылки:

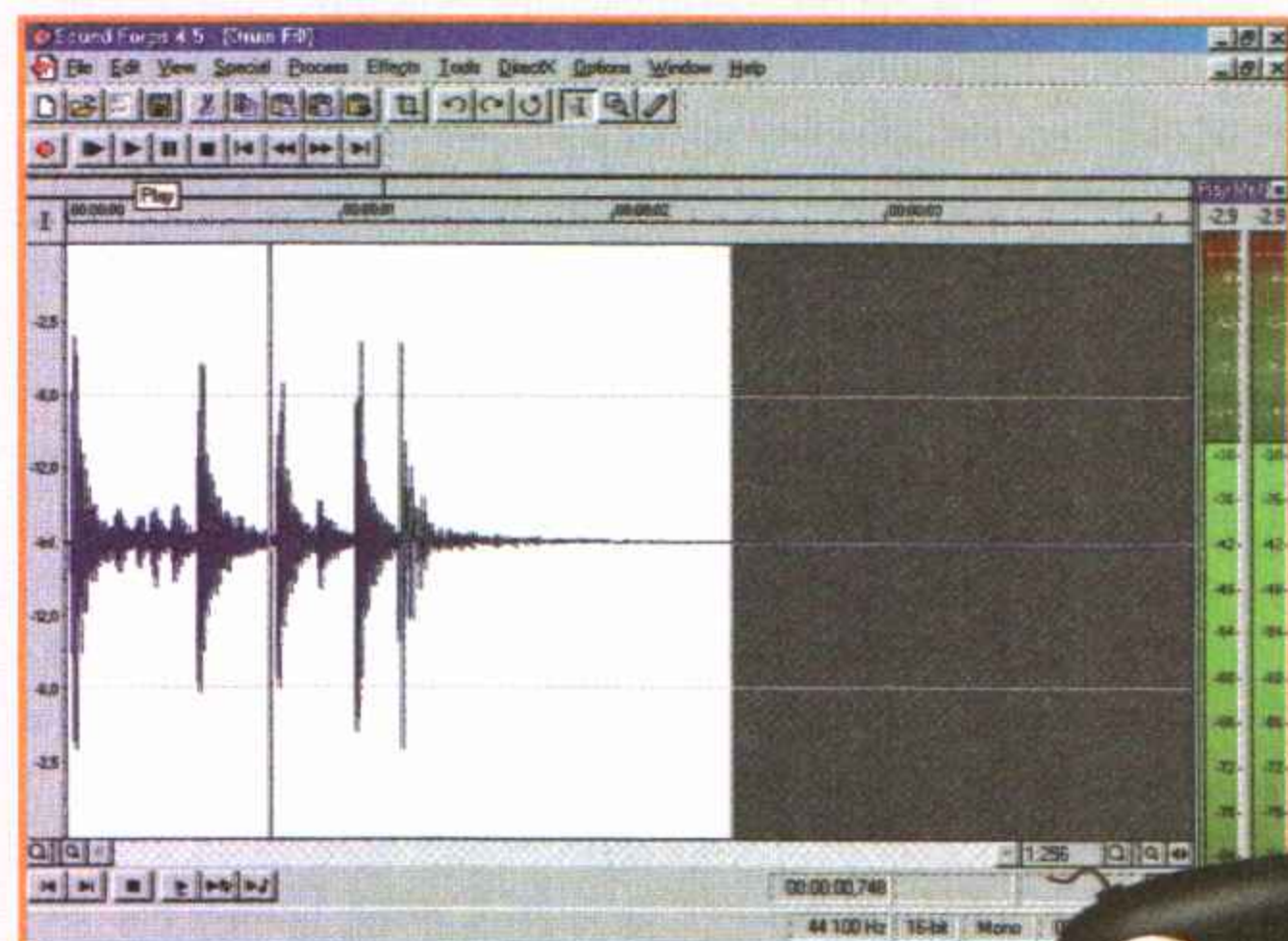
[www.modar-chive.com](http://www.modar-chive.com),  
[www.traxin-space.com](http://www.traxin-space.com).

Это самые крупные архивы, а если вам вдруг захочется чего-то еще,

смотрите разделы ссылок на этих сайтах. Только не забудьте уведомить автора трека о том, что вы собираетесь вставить его произведение в свою игру.

## Музыкальные форматы Musical Instrument Digital Interface

Этот формат является враждебным по отношению к трекерам, потому что бьет их главное преимущество — **маленький размер**. Среднестатистические мидюки зани-



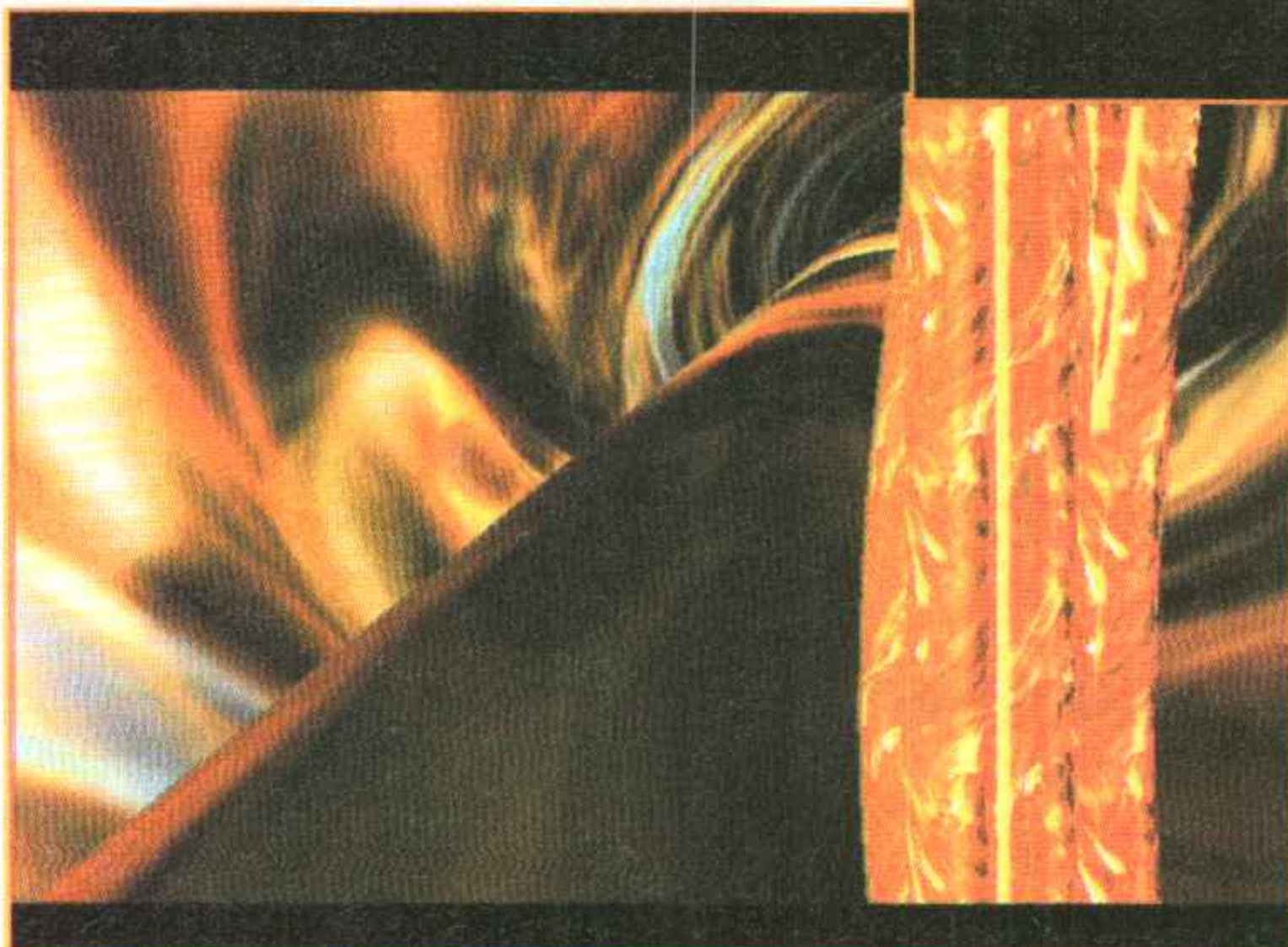
**Sound Forge, наверное, самый лучший аудио-редактор.**



мают 20-30 килобайт, и вот почему. MIDI-файл — это те же ноты, но, в отличие от модулей, такой файл не несет с собой багажа из сэмплов. Все инструменты берутся из банка сэмплов звуковой карты, откуда следует препаршивейшее звучание на ESS-1868 и почти оркестровое звучание на SB-Live! или Yamaha-XG.

Отсюда также следует, что MIDI является **профессиональным форматом**, при написании музыки в котором используют дорогие звуковые карты или еще лучше — **синтезаторы**, а затем экспортируют в «неживой вид». На простые же MIDI-файлы в играх уже давно забили по причине убогого звучания на большинстве компьютеров.

Несмотря ни на что, в Интернете есть огромное количество готовых мидишников, и еще больше программ для работы с ними. Доходит даже до того, что некоторые программы типа **Band-In-A-Box** сами генерируют музыку в зависимости от двух-трех заданных параметров. Поэтому MIDI можно рекомендовать для использования в условиях домашней студии на одном компьютере.



### Downloadable Sounds in DirectMusic

**Microsoft** не была бы сама собой, если бы не полезла на очень перспективную почву «нотной» музыки. Для этого она ввела в своей библиотеке **DirectX 6** новый раздел **DirectMusic**. Для чего? Во-первых, он был призван исправить плохое звучание чистых MIDI файлов на компьютерах с плохими «звуковухами». Проблема решалась тем, что при проигрывании MIDI функциями **DirectMusic** использовались не саунд-банки, встроенные в звуковую карту, а звуковые банки, поставляемые вместе с **DirectX**. Это действительно здорово улучшало качество, позволяло использовать свои банки, ну а вдобавок... нагружало процессор. Идея «не срослась», и реинкарнации MIDI мы не дождались.

Не остановившись на этом, MS ввела в **DirectMusic** еще один апплет —

**Downloadable Sounds**. Банки теперь могли загружаться в звуковую карту, чтобы облегчить работу процессора и далее проигрываться. Сэмплы же могли использоваться любые. Это была попытка ввести новый трековый формат с аппаратной поддержкой, которая делала бы остальные «вековые» форматы ненужными. Надо сказать, что технологические демки выглядели очень неплохо, да вдобавок новые функции сме-



**Музыка — это атмосфера. Музыку можно попробовать воплотить в изображении! Смотрите 64k демки на нашем компактe.**

шения и аранжировки позволяли создавать динамическую музыку. Однако большинство звуковых карт **DLS** поддерживать могло только про-

граммно и только с драйверами, устанавливаемыми вместе с **Microsoft Windows**, которые обычно сносятся первым же делом после установки девяноста процентами пользователей.

Как бы то ни было, вариант остается и используется некоторыми известными играми (**Shogo**, **AmsterDoom**), поэтому следует познакомиться с **DirectMusic**, а так же **DirectMusic Producer**, которые можно взять вместе с **DirectX SDK** на сайте [www.microsoft.com/directx](http://www.microsoft.com/directx).

### Звукозапись

Последним и самым распространенным способом хранения музыкальных данных является **волновое аудио (wav)** и один из форматов его сжатия (**mp3** и иже с ним). Основное отличие от всего остального, что было описано: волновое аудио не использует никаких нот. Это чистые оцифрован-

ные звуковые данные. Для их раскодировки и проигрывания используют массу методов, начиная от стандартных функций **Windows** и заканчивая применением собственных фильтров-расшифровщиков.

Музыка приводится в подобный вид двумя способами. Либо переводится из какого-либо уже описанного формата, либо записывается «вживую» на студии звукозаписи. Последнее уже высший пилотаж. Ну а для

перегонки достаточно создать основную мелодию в редакторе **CakeWalk** или **ModPlug Tracker**, экспортировать по частям в **.wav**-файлы, свести все в хорошем микшере, обработать получившееся в **SoundForge** с наложением парочки эффектов, и никто не придерется. Полученное произведение кодируется в какой-нибудь формат и легко проигрывается из вашей программы. Тут опять будет полезна библиотека **BASS**, которая кроме тре-

керной музыки умеет обращаться с **wav** и **mp3**-данными.

### Почем ноты для народа?

Напоследок поговорим о том, сколько каждый из форматов «отъедает» процессорной мощности. Конечно, самым малотребовательным является формат **MIDI**. Отсюда и его широкое применение в старых играх. Но различное и далеко не самое лучшее звучание на разных машинах делает его абсолютно непригодным для использования в современных проектах.

На следующую ступеньку можно поставить большинство форматов сжатия волнового аудио. На «Пентиумах» раскодировка **mp3** занимает от 2 до 7% процентов компьютерного времени. А если запись преподнести в виде аудио CD-дорожек, то проигрывание целиком ложится на аудиокарту. Обратной стороной подобных плюсов являются большие размеры цифрового аудио. Да вы и сами видели, сколько композиций помещается на один диск.

Трееры и **DLS** идут где-то вровень, так как все очень сильно зависит от сложности (полифонии) треков. Средний модуль будет отнимать у процессора около 10-15% времени, что уже достаточно существенно, особенно для стратегий.

Вот, в принципе, и все основные способы внедрения музыки в игру. Помните, что музыка — неперенная и очень важная составляющая любой игры, и заниматься ее созданием должны профессионалы. ■



# РУССКИЙЭКСПРЕСС

Наши услуги в области Интернет-хостинга, разработки и размещения Вашего сервера в Интернете:

- **Ваш веб-сервер - от \$10/мес!**  
перенос существующих серверов - бесплатно
- **Регистрация доменов**  
.ru, .com, .org, .net, .msk.ru, .com.ru, .pp.ru, .net.ru, .all.ru, .express.ru и др.
- **VirtualUnix**  
Тем, кому нужен компьютер на хорошем канале! Полноценный Unix-сервер от \$45/мес!
- **Размещение физических серверов (co-location)**
- **Выделенные Интернет-каналы**  
64Кбит - \$43/месяц!
- **Интернет-реклама**  
рекламные кампании в Интернете  
Специальные предложения по рекламе на **SNAT.ru**

**Домены - по \$14 в год!**  
.com .net .org  
Возможны значительные скидки



Звоните (095) 743-36-97, 232-96-44  
Узнайте о скидках на услуги по размещению веб-серверов!

E-mail: info@express.ru http://www.express.ru/

Вы можете разместить заказ прямо на нашем сервере

<http://www.express.ru>

РУССКИЙЭКСПРЕСС



Разработка, сопровождение и продвижение веб-сайтов любого уровня сложности, анализ и прогнозирование эффективности вашего сайта, подробные рекомендации по модернизации и развитию, консалтинг и управление проектами.

- Постановка задач
- Дизайн
- Программирование
- Тестирование
- Хостинг
- Продвижение
- Поддержка и развитие

[www.sitekom.ru](http://www.sitekom.ru)

(095) 726-26-99

Петровка 20/1 п.2 3й эт.

**\$25** долларов  
в месяц

Ваш виртуальный www-сервер на любом домене\* включает:

- 100Мб дискового пространства
- 32 почтовых ящика POP3/IMAP
- неограниченное количество почтовых адресов
- собственную CGI-директорию
- доступ UNIX-shell (SSH)
- поддержку баз данных SQL
- FTP-пароль для обновлений
- перекодировку кириллицы

и многое другое!

Разместить заказ можно по адресу  
<http://www.express.ru>

\* доменные имена при необходимости оплачиваются отдельно

**VirtualUnix™**  
новое уникальное решение  
для больших серверов:

**\$45**  
у.е./мес.

- полноценный Unix-сервер в Интернет!
- позволяет избежать проблем ограничения ресурсов при виртуальном хостинге
- особые возможности и большая экономия
- возможность устанавливать свое нестандартное ПО и менять любые настройки системы

и многое другое!



Тел. (095) 232-96-44

[www.express.ru](http://www.express.ru)

Бюро Телекоммуникационных Услуг

РУССКИЙЭКСПРЕСС



## Tropico

Рейтинг «Мании» 9,0

В последнее время на рынок хлынул прямо-таки вал разнообразных симуляторов божественного правления. *Tropico* — последний представитель этого жанра на текущий момент. Вам предстоит побыть в шкуре Президента одной банановой республики, вольготно раскинувшейся на острове Тропико. И, как представитель верховной власти, вы должны будете отстраивать и благоустраивать свой остров, добиваясь того, чтобы все жители вашей республики были счастливы и благоденствовали: ведь счастливый человек хорошо работает, а значит, приносит в казну больше денег. В игре 8 сценариев, а кроме них вы также можете начать отстраивать свое государство на случайной карте — в этом случае можно все настроить своими руками: и размер карты, и условия победы, и количество ваших подопечных, в общем — все, все, все...

### Что нам стоит дом построить

Как и в большинстве симуляторов бога, вы не сможете непосредственно командовать вашими подопечными. Вы можете лишь определять, какие здания им надо строить, выращиванием какой культуры заниматься на фермах и сколько вы будете им платить в виде заработной платы. При этом необходимо будет следить за уровнем их счастья. Вы можете узнать как потребности одного конкретного жителя, щелкнув на него, так и всего сообщества в целом, щелкнув на окошке, отображающем общее количество жителей на острове, в правой нижней части панели. Ублажать жителей Тропико придется по полной программе: общее количество категорий, по которым определяется счастье, равно десяти, так что почаще обращайтесь внима-

Жанр	GodSim
Издатель	G.O.D.
Разработчик	PopTop Software
Похожесть	SimCity, Constructor, Settlers, The Sims
Системные требования	P-200(PII-450), 32(128)Mb, 3D уск.
Мультиплеер	НЕТ
Сколько CD	Один

ние на то, в чем нуждаются ваши жители. Если они чувствуют голод или же хотят отдохнуть — необходимо построить дома, если им требуется отправлять религиозные потребности — стройте церковь, при недостатке развлечений нужен паб или казино, а для чего нужна клиника, я думаю, объяснять не надо, и так — по каждому пункту. Общий уровень удовлетворенности всех жителей вашего острова отображается в самом нижнем правом углу: постарайтесь, чтобы эта полоска была зеленого цвета.



Количество зданий, которые вы можете построить, поистине велико: чтобы вывести их список, необходимо нажать на кнопку строительства (самая верхняя кнопка в основной панели), и тогда у вас выскочит список зданий, разбитый по категориям. Этих категорий насчитывается 10, и при нажатии на кнопку категории вы увидите сооружения, которые вы можете построить. Если на построй-

ку какого-либо здания у вас не хватает наличности, иконка этого здания будет затемнена. Я не буду сейчас перечислять все категории строительства — думаю, вы вполне сможете разобраться с этим самостоятельно, тем более что вас постоянно будут сопровождать всплывающие подсказки, появляющиеся в самом низу игрового экрана. Итак, выбрав необходимое здание, вы можете расположить его на острове, и ваши жители приступят к его строительству. При этом обратите внимание на то, что если вы выберете для строительства ферму, карта острова окрасится в разные цвета. Ферму, разумеется, надо будет расположить на зеленых участках.

Как только вы расположите сооружение на карте, оно будет желтым и полупрозрачным до тех пор, пока не завершится его строительство, но даже сейчас вы можете производить с ним различные действия. Выходите из меню строительства, нажав на кнопку строительства, и щелкайте на необходимом здании. Для примера возьмем ферму. Главная панель вновь изменится, и теперь вы сможете



изменить зарплату фермерам, щелкнув на той части панели, где изображены деньги, а также изменить профиль фермы: предположим, из фермы, выращивающей кукурузу, сделать ферму, производящую табак, раскрыв выпадающую менюшку. Если вы выберете какое-нибудь другое здание, то в зависимости от его специализации вы также сможете изменить условия: в домах повысить арендную плату, в больницах — стоимость лечения и т.д. Для более качественного и быстрого строительства, а также высококвалифицированного обслуживания вполне допустимо пригласить (за отдельную плату, естественно) иностранных специалистов — для этого надо щелкнуть на здании и в панели кликнуть изображение кораблика, вслед за чем вам сообщат, сколько вам придется за это заплатить. Платить или нет — решать вам!

В столь небольшой статье невозможно рассмотреть все аспекты строительства и дальнейшей эксплуатации строений, но, думаю, вы сумеете сами во всем разобраться. Не пренебрегайте tutorial'ом и следите за всплывающими подсказками — система помощи в игре необычайно развита и очень функциональна.

## Указ — всему голова



Средняя кнопка в основной панели — кнопка указов. С помощью самых разнообразных указов вы также сможете воздействовать на своих подопечных. Указы делятся на пять групп: указы, касающиеся конкретных людей, такие, как арест, амнистия и прочие, указы в области иностранной политики, экономические указы, указы в области внутренней политики и религии и, наконец, социальные указы.

Издавая самые разнообразные указы в различных сферах человеческой деятельности, вы будете иметь возможность сделать жителей Тропико самыми счастливыми из людей. Равно у вас будет возможность воздействовать на неугодных. Ну что вам, например, стоит посадить за решетку лидера оппозици-

онной партии или, наоборот, амнистировать всех заключенных, дабы поднять свою популярность? Конечно, как и все в этой игре, законотворческая деятельность стоит денег. Так что не забывайте следить за уровнем своих доходов. И думайте, какие указы вы издаете!

Проведя антиалкогольную кампанию, к примеру, вы лишитесь доброй части своих доходов от увеселительных заведений, однако добавите себе популярности среди местных жителей. И все остальное в таком же духе.

Издать указ проще простого. Открыв необходимую группу и выбрав нужный указ, щелкните по его иконке: в правом круглом окошке вы ознакомитесь с его содержанием и стоимостью воплощения в жизнь. Если вас все устраивает, жмите в этом окошке на свиток, и указ из проекта превратится в реальность.

Разумеется, не стоит ждать немедленных результатов. Должно пройти какое-то время, пока изданный указ начнет приносить плоды. Конечно, это не касается указов об арестах и амнистии.

Кстати, раз уж речь зашла о правоохранительных мероприятиях... Не забывайте строить полицейские участки, военные гарнизоны и тюрьмы, чтобы ваши подопечные не возмнили о себе слишком много и знали, чей хлеб они едят. Военным и полиции надо бы побольше платить — ведь вы не хотите стать жертвой военного переворота?

Вот, пожалуй, и все об указах в рамках данной статьи. С остальными аспектами законотворческой деятельности вы разберетесь сами, а я пока перейду к разбору того, что содержится под последней кнопкой. Кнопкой информации.

## Самая важная кнопка

Вы не сможете оптимальным образом управлять своим государством, если не будете знать, чего хотят его жители. Нажав на самую нижнюю кнопку, вы будете в курсе всего. Как только вы щелк-



нете по этой кнопке, над головами всех жителей острова появятся стрелки, окрашенные в разные цвета от красного до зеленого, с плавным переходом через различные оттенки желтого. Понятно, что красный цвет означает неудовольствие, а зеленый — полное блаженство.

Информационная панель тоже поделена на категории: общее, демография, счастье, факты и здания. В каждой из этих категорий вы обнаружите разнообразные иконки, нажав на которые вы сможете по цвету стрелок над головами жителей узнать их самые насущные и затаенные потребности. Например, если вы в разделе "общие" нажмете на иконку "жилье" и увидите над большинством жителей оранжевые или красные стрелки, значит, надо в спешном порядке возводить жилые дома. То же самое касается и всех остальных разделов и иконок. В идеале вы должны добиться оптимистичных зеленых стрелок во всех разделах. Но это в идеале. На практике же всегда находятся недовольные чем-то люди.

Периодически будет выскакивать сообщение, что какая-нибудь оппозиционная партия предлагает провести демократические выборы и покончить с вашей диктатурой. Выбор, конечно, за вами — соглашаться на демократические выборы или оставить все как есть. Если вы достаточно популярны и жители вами довольны, тогда можете пойти на выборы — вас все равно переизберут, а вот если уровень счастья среди ваших сограждан низок, на выборы идти не стоит. Да, диктатура не принесет вам популярности в широких народных массах, однако вы сможете, ничего не опасаясь, развить экономику и не мытьем, так катаньем сделать свой народ счастливым, а уж тогда развивать демократию.

Действительно, кнопка информации — самая важная кнопка в этой игре. Щелкайте по ней почаще, и, хочу надеяться, вам удастся создать самый райский уголок на этой планете, посещаемый толпами туристов, приносящих в казну дополнительные средства.



Конечно, я не рассмотрел еще многих аспектов этой многоплановой игры, однако в вашем распоряжении — полнометражное руководство, тоже за моим авторством. Все счастливые обладатели журнала с компакт-диском смогут найти руководство на этом самом компакт-диске, а всем же прочим я могу посоветовать, внимательно ознакомившись с вышеприведенным текстом, самим разобраться с Tropico — уж больно увлекательное это дело! ■



# "Нереальное" редактирование

## Unreal Editor 2.0 - Урок третий

В очередной, уже третий, раз мы проникаем в тайны построения "нереальных" уровней. В прошлых двух номерах нами были затронуты самые основные аспекты редактирования карт, сейчас же подошло время для более "тонкой" работы. Сегодня мы затронем две достаточно серьезные темы — работу с ботами и создание войс-паков (о том, что это за звери, читайте ниже).

### Тяготы разведения ботов

Для начала задам коварный вопрос: пробовали ли вы погонять ботов на созданных нами в прошлом номере просторах? Если пробовали и вам это понравилось, то можете считать, что разговор окончен, а если нет, то слушайте дальше. Управляемые AI воины на новой для себя карте беспомощны, как слепые котят, и совершенно не ориентируются на местности, застывая на открытых участках, безуспешно пытаясь пройти сквозь дверь и тупо останавливаясь перед спусками/подъемами. Перестрелять болезных не сможет разве что совсем зеленый боец, ни разу не видевший шотгана и падающий в обморок при виде редимера. Как же можно показывать такое безобразие возвращенным на кровавых дефматчах товарищам! Придется нам засучить рукава и доходчиво объяснить ботам, что к чему, научив их перемещаться по уровню, прыгать, забегать в лифты и даже кемперить. Особенно ценно то, что ввиду возможности править редактором аб-

солютно любой уровень, мы можем без труда обучать "болванчиков" ориентироваться на "чужих" картах (фанатские творения, авторы которых не сподобились сделать это самостоятельно; оригинальные уровни UT; карты, для боя первоначально не предназначенные, например, заставочный ролик Entry).

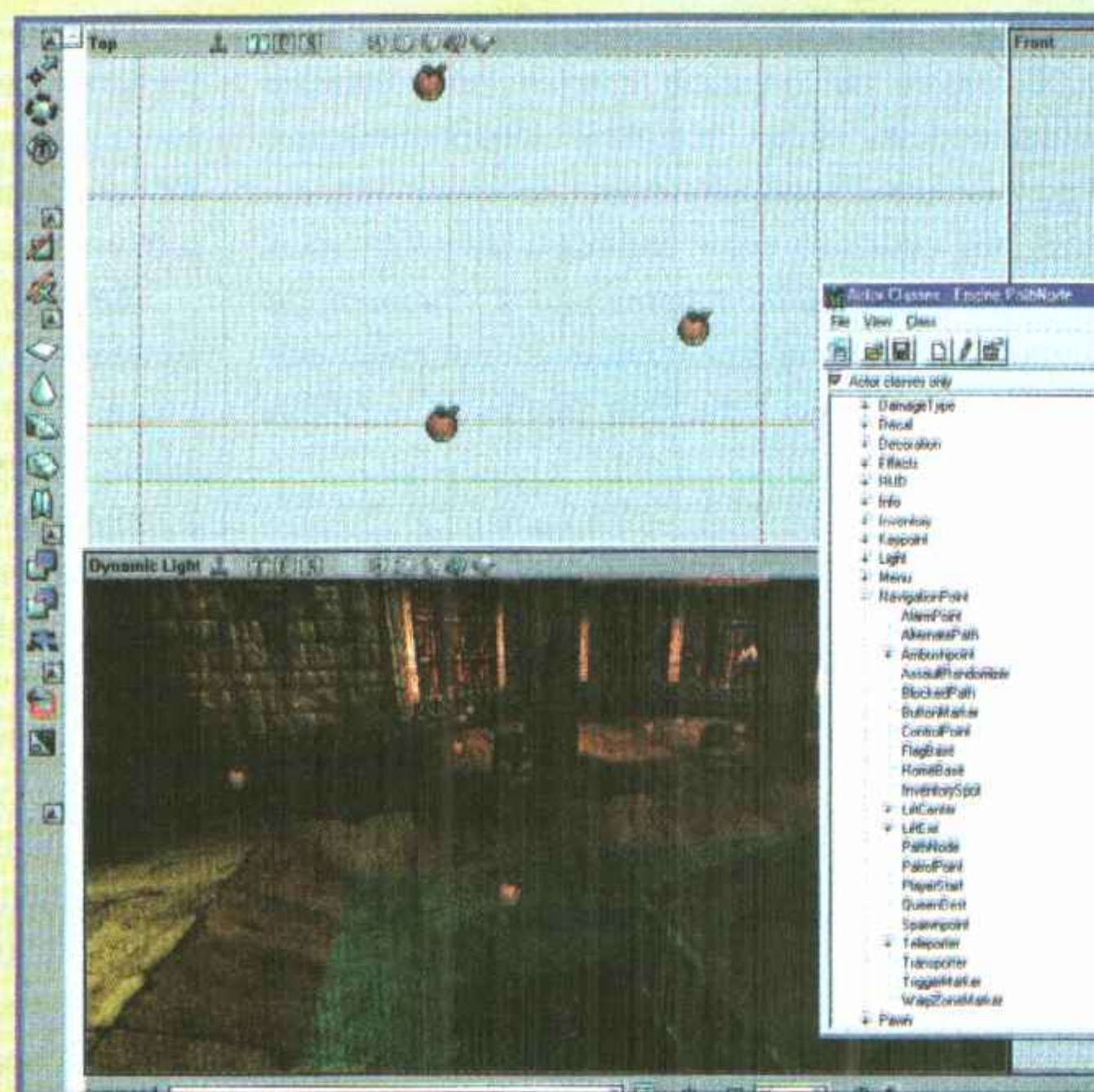
Мозгов управляемого AI бойца хватает лишь на то, чтобы резво бегать по заранее приготовленным дорожкам-вэйпоинтам, сотканным из узлов, прокладывая которые по картам нам придется как собственноручно, так и с помощью встроенных в движок Unreal Tournament утилит. Начать стоит с базовой прокладки направлений, осуществляемой из окна **View/Log** (в появившейся консоли введите **Paths Build**, затем **Paths Define**). Через некоторое время, когда процесс завершится (может занять минут десять, если уровень достаточно большой и сложный, а ваш компьютер стар и немощен), на карте появится сетка узловых точек, определяющих маршрут ботов (визуально они отображаются "яблоками", как на рисунке).

Полдела сделано, ключевые точки обозначены, осталось лишь нанести несколько завершающих штрихов, сделать которые самостоятельно движок не в состоянии. Сначала включим режим отображения маршрутов (кликаем по верхней части окна

просмотра, выбираем **View/Paths**), после чего уровень покроется паутинкой разноцветных линий (это и есть путь следования ботов).

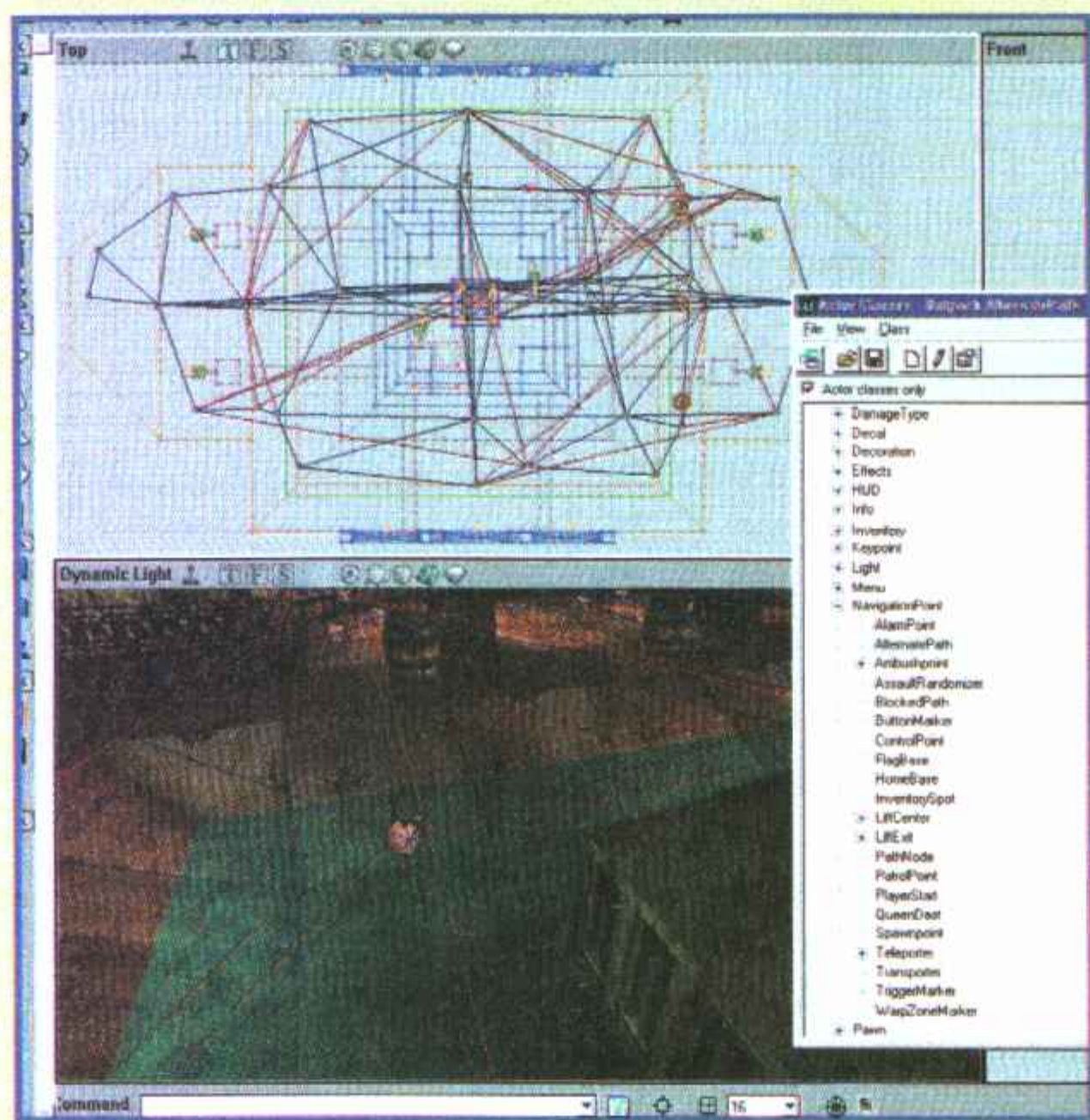
Тщательно исследуйте карту в поисках недостающих узлов (игроки должны легко доставать до всех основных участков), а лучше проверьте ребят действием (**Build/Play**). Врубайте неуязвимость и отправляйтесь в увлекательное путешествие по родным просторам, гоняя ботов за собой и наблюдая за их реакцией (также неплохо выступить зрителем и смотреть за боем со стороны). Список консольных команд, которые помогут в отладке, см. на **врезке**. Минимальное расстояние между узлами должно составлять 50 юнитов, иначе возможны неприятные ситуации с застреванием бота в "проблемной" точке. Следите за высотой расположения узелков-яблок, что особенно актуально для подъемов/спусков. В случае нехватки расставленных компьютером узлов, а также для нанесения дополнительных вам понадобится активизировать **Actor Class Browser** и выбрать

Редактор	UnrealED 2.0
Где взять	на компактe с игрой (не забудьте поставить патч 425+)
Возможности	100% игровых и даже больше
Сложность освоения	очень высокая
Документация	<a href="http://www.unreal.epicgames.com">www.unreal.epicgames.com</a>
Дополнения	<a href="http://www.unrealed.net">www.unrealed.net</a>



**Нам не разрешают играть в дефматч на карте DM-Tutorial, но кто мешает доработать ее самостоятельно, превратив в полноценную боевую арену?**





**NavigationPoint/PathNode.** Кликаем по нужному участку уровня правой кнопкой и выбираем **Add PathNode Here**. Дополнительно используйте следующие типы вэйпоинтов (искать во все том же разделе **NavigationPoint**).

**LiftCenter** и **LiftExit** — учат ботов использовать лифты.

**AmbushPoint** — место, в котором доблестный AI-боец будет проявлять кемперские навыки.

**JumpSpot** — точка, для достижения которой "компьютерам" придется прыгать.

**AlternatePath** — обозначение альтернативного маршрута до вражеской базы (используется только для **Capture The Flag**).

В этом же разделе находится ряд вещей, напрямую с навигацией ботов не связанных, но представляющих для нас интерес, и немалый. Отмечу парочку из них, остальное без труда обнаружите и без моей помощи.

**ControlPoint** — используется в режиме игры **Domination** для обозначения "горячих точек", кои игроки будут захватывать.

**FlagBase** — место расположения флага для CTF.

**Teleporter** — как ясно из его названия, самый настоящий телепортёр.

Многие из вышеперечисленных узелков используются не так просто, как стандартные, требуя наличия дополнительных условий или свойств (так, для флага надо указать его владельца, кликнув правой кнопкой по оному, выбрав **FlagBase Properties** и заполнив поле **FlagBase/Team**). Ничего сверхсложного там нет, поэтому оставим разборки с этими тонкостями на вашей совести (в случае чего обратитесь к неофициальным Help'ам, что лежали на компакт первой части).

## Нереальная озвучка

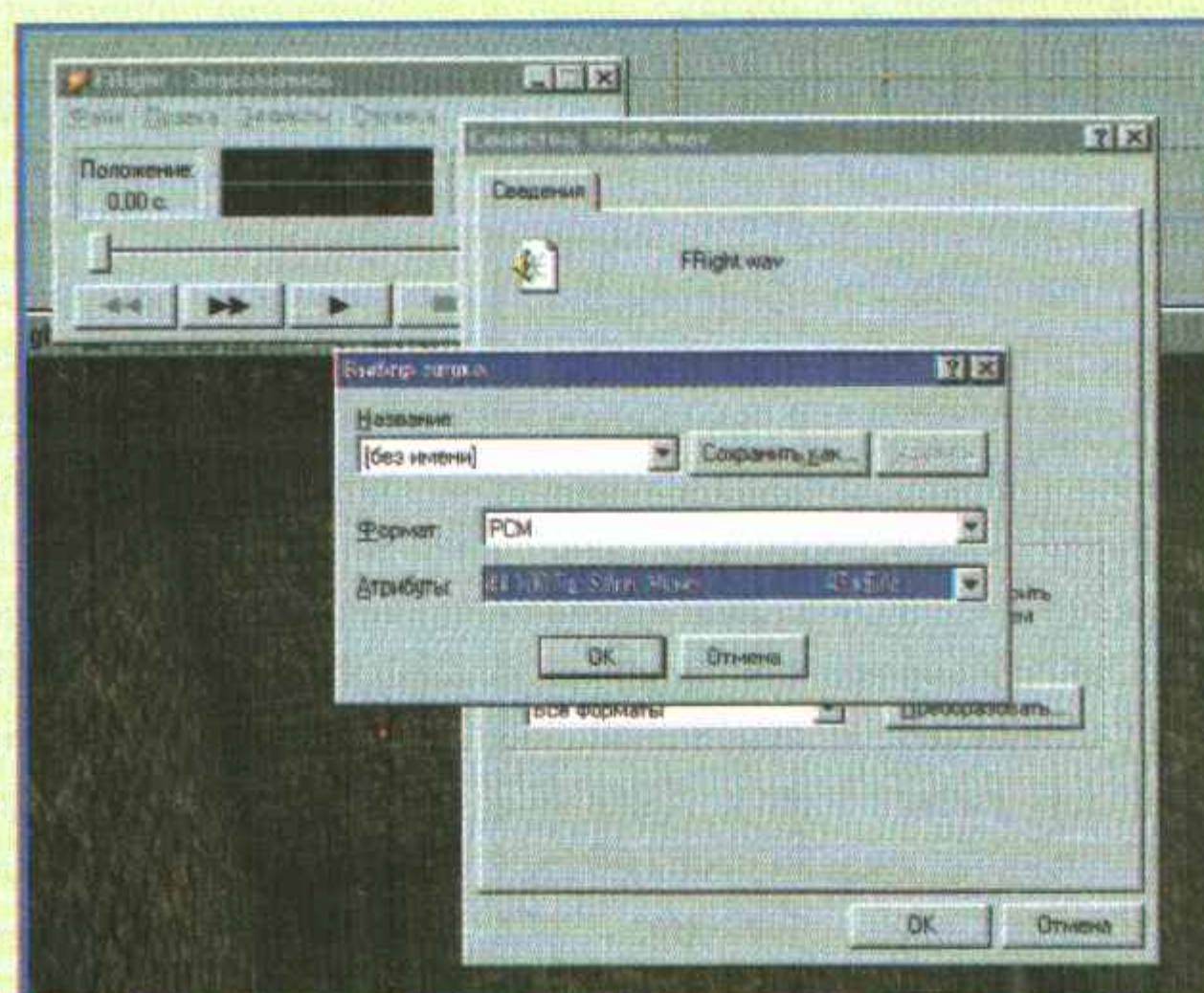
Если вы регулярно просматриваете "Игровую зону" нашего журнала, то вашему внимательному взгляду не раз должны были по-

падаться так называемые **войс-паки**, наборы файлов, "озвучивающих" персонажей игры. В самом деле, сколько можно слушать монотонные "эм-жо" голоса героев? Почему бы не подменить их чем-нибудь более оригинальным? Прямо с ходу можно предложить несколько вариантов: железный скрежет робоконвертеров, наводящие страх завывания потусторонних чудовищ, тупое хихикание Бивиса с Баттхедом, незабываемые перлы черного юмора в исполнении популярного персонажа (Дюк, Сэм), нервные бормотания обитателей мрачных трущоб, оханье и аханье полуодетых красоток, шеде-

вры русского языка в вашем незабываемом исполнении (крайне рекомендую). А уж если вам "посчастливилось" стать обладателем какой-нибудь криво-русифицированной версии, то изменить уродливую пиратскую озвучку сам бог велел. Для придания особого эффекта рекомендуется дополнить это дело оригинальными "шкурками" (процесс создания оных был подробно рассмотрен в прошлом номере), дабы исключить проколы вроде железного убийцы с нежным женским голосом (хотя что-то в этом есть).

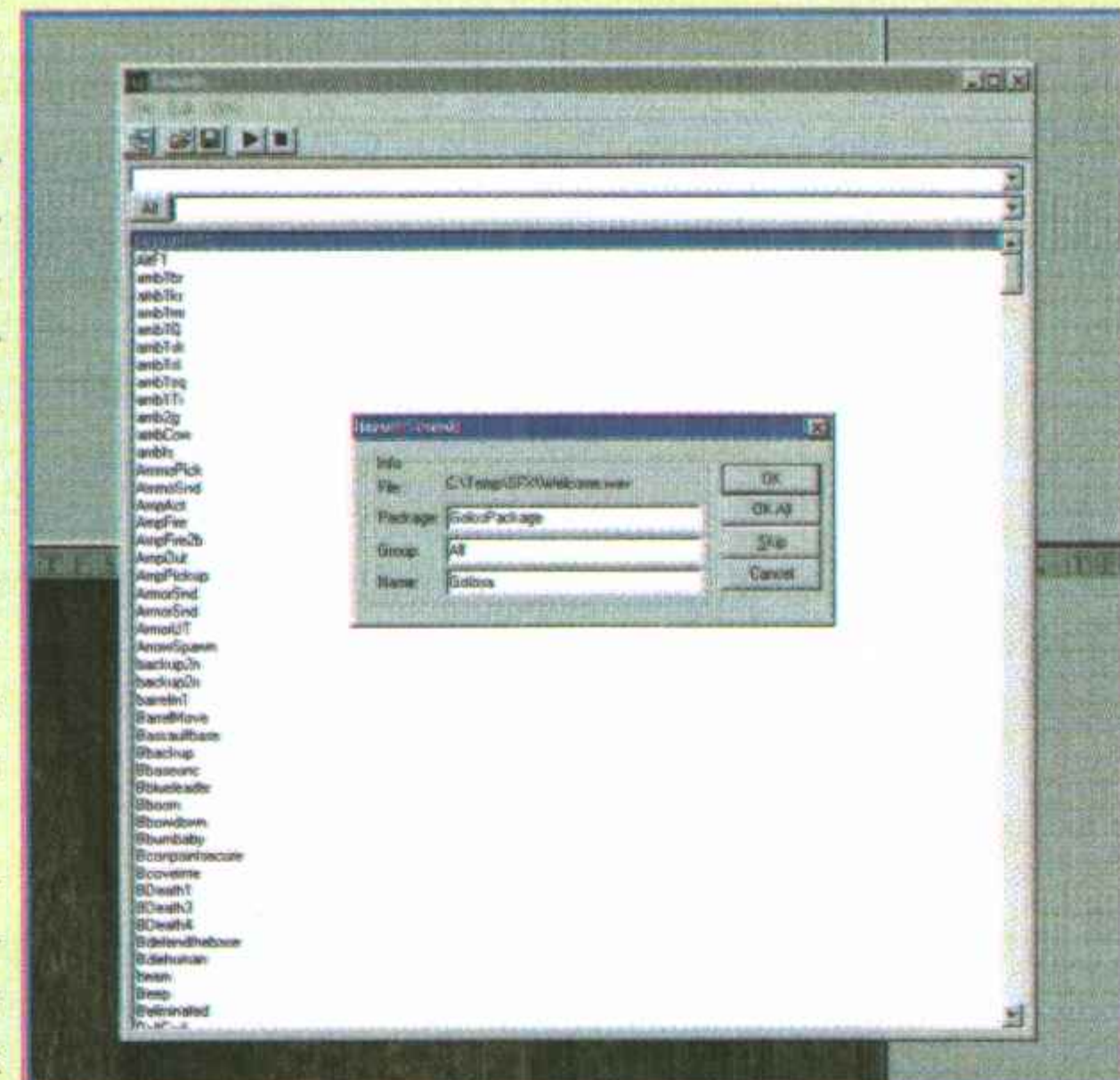
Первое, что нам понадобится, это набор звуковых файлов, предназначенных для помещения в игру. Откуда их брать? Запишите с микрофона (стоит копейки), "позаимствуйте" в Интернете (как вариант — утяните из фильма или игрушки, второе предпочтительнее ввиду присутствия в журнале рубрик "Вскрытие" и "Игровые ресурсы"). Формат должен быть **\*.wav** (пользуйтесь конвертерами вроде **Awave Studio**), качество — **8 бит, 11 КГц, Моно** (или выше, что выльется в дополнительную нагрузку на процессор). Привести готовые ресурсы к такому виду можно с помощью самой заурядной "Звукозаписи" (Пуск/Программы/Стандартные/Развлечения/Звукозапись). Открываем все файлы по очереди, жмем **Файл/Свойства/Преобразовать** и выставляем требуемые значения. Теперь скидываем все это богатство в отдельную папку и следим, чтобы как имена файлов, так и название директории **НЕ** содержало пробелов, спецсимволов или русских букв (в идеале получится что-то типа **C:\Temp\SFX\Golos1.wav**).

Следующим действием будет запуск **UnrealED**, из всего богатства опций которого следует остановиться на **View/Sound Browser** (либо значок



с изображением динамика). Выбираем опцию **Import**, указываем, что импортировать (выберите все файлы из заранее подготовленной директории "рамочкой" а-ля **StarCraft**), и наслаждаемся видом на меню.

Последовательно заполняйте поля **Package** (пишите что-нибудь вроде **GolosPackage**), **Group** (создавать группы полезно при работе с уймой эффектов одновременно, в нашем же случае подойдет лаконичное "дефолтное" **(All)**) и **Name** (что угодно, главное — не повторять названия уже существующих файлов). Жмем **Ok All**, затем **File/Save** и покидаем меню. Результатом манипуляций станет файл **GolosPackage.uax**, который осталось прописать соответствующими **\*.int** и **\*.u** файлами. Открываем **View/Actor Class Browser**, выделяем раздел **Info/VoicePack/ChallengeVoicePack/VoiceMale**, кликаем правой кнопкой мышки на оном и выбираем опцию **New**. В появившемся окошке заполняем поля **Package** ("**GolosPackage**") и **Name** ("**VoiceGolos**"), подтверждая ввод нажатием на **OK**. В материализовавшемся окне редактора скрипта пока ничего не трогаем, возвращаемся в браузер классов и дважды кликаем на **Info/VoicePack/**

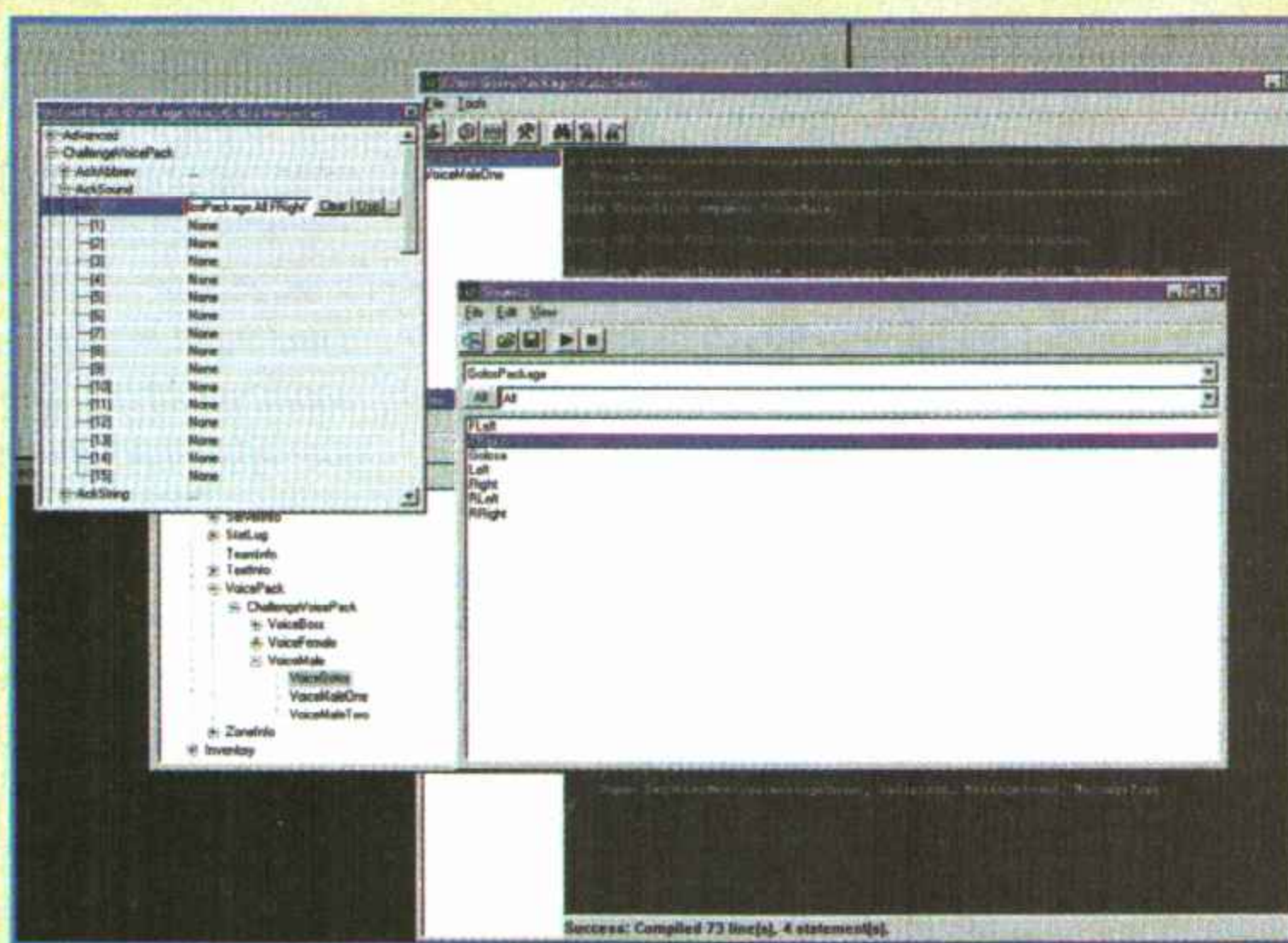




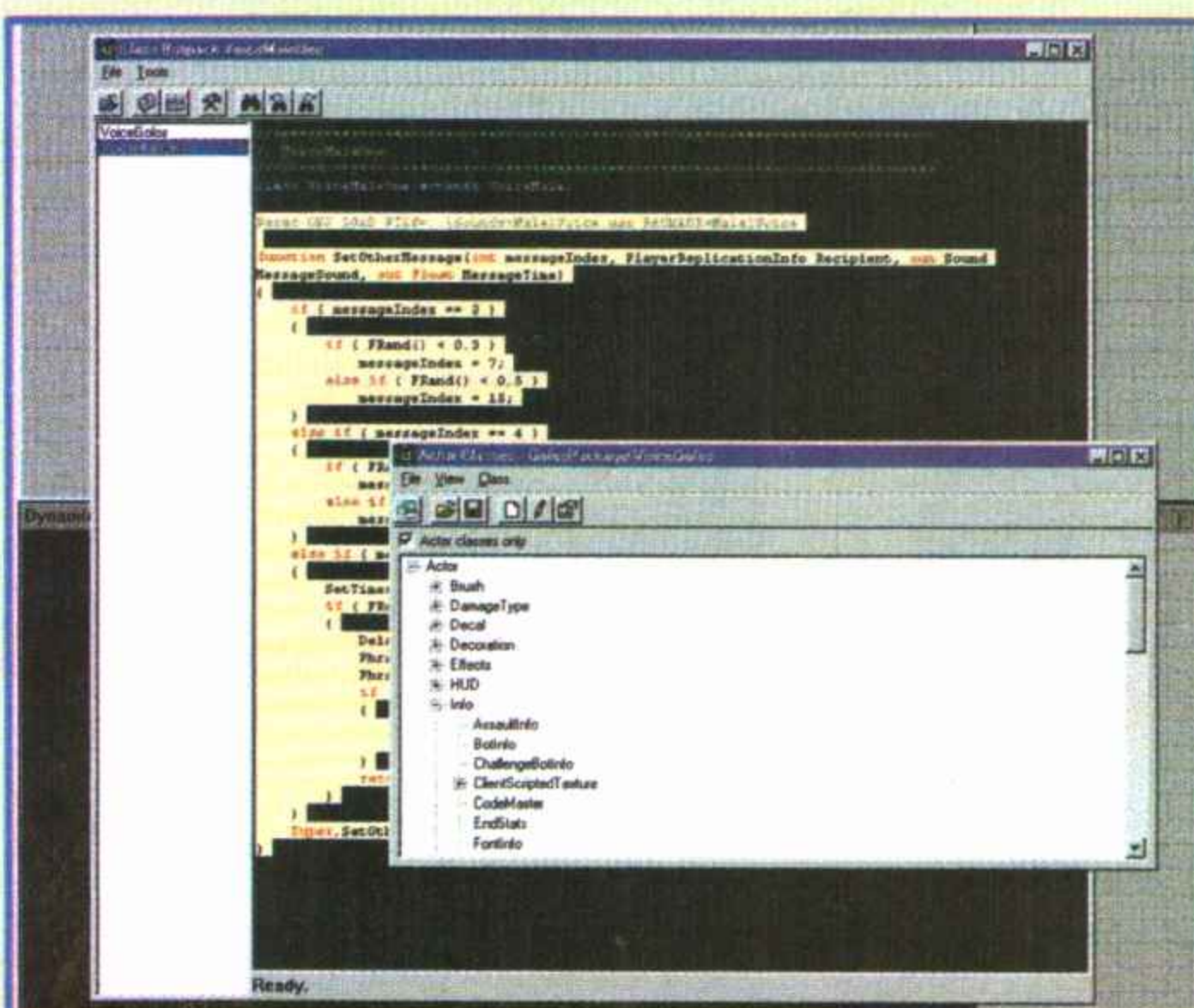
ChallengeVoicePack/VoiceMale/VoiceMaleOne. После этого ищем недавно проигнорированный редактор скрипта (окно с заголовком Class), активизируем его, выбирая в левой части VoiceMaleOne. Справа должен появиться кусок кода, начинающийся с метки "//VoiceMaleOne...", выделяем его мышкой от строки "#exec OBJ..." до конца и копируем в буфер обмена (Ctrl+C). Опять идем в левую часть, активизируем VoiceGolos двойным кликом и смотрим на скупые строки кода ("//VoiceGolos..."). Строкой ниже вставляем утянутый ранее кусок (Ctrl+V) и обращаем внимание на первую из добавленных строк. Оригинальное "#exec OBJ LOAD FILE=..\Sounds\Male1Voice.uax PACKAGE=Male1Voice" стоит поменять на "#exec OBJ LOAD FILE=..\Sounds\GolosPackage.uax PACKAGE=GolosPackage", дабы предупредить игру, что наш голос будет проигрываться из отдельного файла, после чего скрипт необходимо откомпилировать (Tools/ Compile Changed), а все изменения сохранить (браузер классов, File/ Save Selected Packages).

Крепитесь, до конца эксперимента осталось совсем чуть-чуть. В очередной раз прогуляемся до браузера классов, кликом правой кнопкой по VoiceGolos (полный путь к нему я приводил чуть выше) и остановимся на опции Default Properties. Как чертик из табакерки, на экран выскочит до жути знакомое каждому "продвинутому" игроку окно "продвинутых опций". Нас интересует раздел ChallengeVoicePack (коротким кликом по "плюсику" разворачиваем его), последовательным заполнением которого мы

сейчас займемся. Цель — прописать все имеющиеся у нас звуки, для чего нужны разделы "Ack..." (подтверждения приказов вроде "так точно"), "FFire..." (реакция на попадание товарища по команде в стиле "ты что, сдурел?"), "Order..." (приказы наподобие "иди сюда"), "Taunt..." (просто приколы), "Name" (сообщения типа "лидер красных") и "Other..." (всякая фигня, не вошедшая в другие разделы). Каждому разделу соответствует несколько полей — "...Sound" (путь к звуковому файлу), "...String" (текстовое сопровождение сообщения), "...Abbrev" (то же самое, но в сокращенной форме) и "...Time" (скорость воспроизведения, которую лучше не трогать). Пара примеров для тех, кто ничего не понял: "AckText" — это текст, выводимый на экран в случае получения персонажем приказа, "FFireSound" есть звук, проигрываемый при неосторожном попадании в нас товарища, и т.п. Остальные параметры не столь актуальны, так что знакомство с ними оставим на вашей совести.



Единственное, что может вызвать некоторые затруднения, это прописывание звуковых файлов (текст вводится очень просто). Выбираем нужное поле (допустим, TauntSound), жмем на кнопку с изображением двоеточия — появится окно браузера звуковых эффектов. По логике, здесь нам должны предложить выбрать звук по вкусу, но с трудом созданного войс-пака в меню не наблюдается. Куда же он потерялся? Спокойствие, сначала попробуем найти искомое в списке, в котором сейчас выбран "Announcer" (искать запись GolosPackage), в случае неудачи пользуемся File/Load и ищем GolosPackage.uax. Когда файл окажется у нас в руках, чуть ниже появится список всех



### Отладочные команды

Активизируйте консоль нажатием на тильду (~) и вводите.

God — бессмертие.

Playersonly — все ведомые AI игроки застынут на месте.

Viewclass Bot — смотреть на мир глазами бота.

Fly — режим полета.

Ghost — проход сквозь препятствия и стены.

звуков, в оном имеющихся. Выбирайте тот, что хотите вставить (если сомневаетесь, проиграйте его кнопкой Play), переходите в предыдущее окошко и жмите на Use. Оставшиеся поля заполняйте по аналогии (важное замечание: для того, чтобы все должным образом работало, необходимо заполнить каждый раздел из тех, что я перечислял раньше). Далее обратите внимание на параметры numAcks, numFFires и numTaunts, в которых следует написать число используемых эффектов (так, если в Taunt... у нас прописан один звуковой эффект, то numTaunts будет равен единице). Последнее, что надо сделать, это создать в игровом подкаталоге \System файл GolosPackage.int (текстовый документ, состоящий из единственной строки "Object=(Name=GolosPackage.VoiceGolos,Class=Class,MetaClass=BotPack.VoiceMale,Description=»My first VoicePack!«)"), и прописать это дело в UnrealTournament.ini (раздел). Вот и все, войс-пак готов, осталось только опробовать его в действии да распространить среди друзей (раздавайте несчастным файлы GolosPackage.u и GolosPackage.int, валяющиеся в \System). Обратите внимание на то, что GolosPackage.uax нам более не нужен: все, что от него надо, перекечилось в \*.u-файл. Удачи вам на сложном "озвучивательском" поприще!

На этой высокой ноте мы распрощаемся с гостеприимными просторами редактора уровней Unreal Tournament. Базовый набор знаний у вас уже есть, осталось попробовать воплотить полученные знания на практике, в чем я вам уже не помощник. За бортом осталось уйма важной и интересной информации, но это не страшно — на Unreal-движке построен добрый десяток игр, с редакторами наиболее значимых из которых мы познакомимся в ближайшем будущем (ждите отчета о редактировании "Руны" в следующем выпуске). Пробуйте, экспериментируйте, пишите письма и... кто знает, не придется ли Клиффу Блэжински со товарищи (дизайнеры "нереальной" серии) уйти в отставку под вашим напором? ■



## каунтеру — не товарищ! Worldcraft FAQ 2: Counter-Strike

После публикации в журнале статьи «Творцы новых плацдармов: Counter-Strike маппинг» (см. статью на нашем компакт) на нас градом посыпались вопросы, касающиеся создания карт в C-S. Теперь уже прошло достаточно времени для того, чтобы суммировать накопившийся материал и выявить чаще всего возникающие проблемы. Предлагаем вашему вниманию вторую часть ответов на наиболее часто задаваемые нам вопросы по редактору Worldcraft. И если первая часть была целиком и полностью посвящена Half-Life, то теперь практически все вопросы касаются создания карт для Counter-Strike, что особенно актуально в связи с нашим конкурсом.

**Q:** У меня Worldcraft 2.0, при загрузке файла fgd он выдает ошибку и новые объекты в нем не появляются.

**A:** Выход очевиден — использовать fgd-файл, оптимизированный для Worldcraft 2.0; вы можете найти этот файл на нашем компакт-диске и на сайте разработчиков.

**Q:** При взрыве бомбы погибают все, кто находится на уровне. В чем дело?

**A:** Такая проблема часто встречается на небольших уровнях, дело в том, что радиус взрыва по умолчанию довольно велик. Для того чтобы исправить его, установите объект `info_map_parameters` и в его свойствах измените параметр `bomb radius`.

**Q:** Как добавить на уровень свою модель, например, курицу с `cs_italy`?

**A:** Используйте объект `env_model`, в свойствах которого укажите путь к модели, напри-

мер, к той же курице — `cstrike\\models\\chick.mdl`. Точно так же можно добавить на уровень спрайты, только для этого используется объект `env_sprite`.

**Q:** Как избавиться от жутких тормозов в 3D-Окне?

**A:** Если вы используете вторую версию редактора, где поддержка акселераторов отсутствует, рекомендую изменить в настройках экрана глубину цвета на 16 бит — с такой конфигурацией редактор будет тормозить только на очень слабых машинах. Кроме того, чем больше уровень — тем больше тормозов. Если начинаете чувствовать подтормаживание, выделяйте часть карты, над которой в данный момент не работаете, и обращайтесь к `view//hide selected objects` или жмите на соответствующую кнопку. После этой процедуры выделенные объекты исчезнут с экрана, и редактор будет работать быстрее. Для того чтобы увидеть скрытые объекты, нажмите кнопку `show all visgroups`.

Теперь о версии 3.3 — сие чудо оборудовано поддержкой ускорителей, правда, не всех. Нормальную работу в этом режиме можно гарантировать только на картах Riva TNT (видимо, у разработчиков такие карты и были установлены), в то время как с картами Voodoo редактор страшно тормозит и глючит, а с GeForce работать вообще отказывается. Здесь вариантов решения проблемы два: сменить либо видеокарту, либо — версию редактора.

**Q:** Чему равна принятая в редакторе единица измерения — юнит?

**A:** Вопрос, мучающий очень многих. Из-за незнания «системы мер», кстати, часто возникают проблемы с пропорциями карты. Итак, объясняю: 1 юнит в игре равен 2,5 см, 64 юнита — 160 см, а заодно и рост игрока, 128 юни-

тов — 3,2 м, средняя высота потолка в помещениях «жилого» типа и стандартный размер большинства текстур.

**Q:** Проблемы с компиляцией. Компилятор VIS отказывается работать, при компиляции BSP проскакивает сообщение `Leaked`. В ряде случаев вылетает с ошибкой компилятор RAD.

**A:** Отвечаю по порядку. С VIS и `Leaked` все ясно — тут виноваты «дырки». Дело в том, что уровень должен быть замкнутым. Если имеется хотя бы одна дырочка «в пустоту», то есть



за пределы карты, уровень не откомпилируется до конца. Для поиска дырок загрузите карту в C-S и в консоли наберите команду `pointfile`, теперь на карте появится пунктирная линия, проходящая через отверстия. Запомним их дислокацию и, вернувшись в редактор, затыкаем. RAD отказывается работать в том случае, если на уровне есть очень мелкие детали либо слишком большие открытые пространства, так что, товарищи мини- и максималисты, будьте начеку. Большинство недопустимых объектов легко найти, нажав в редакторе `Alt+P` — они будут обозначены как `invalid brush`.

**Q:** Как установить возможности покупки оружия для команд, например, на карте типа `es_?` Запретить террористам покупать оружие?

**A:** Используйте объект `info_map_parameters`.

**Q:** Могу ли я редактировать уровни в 3DMax?

**A:** Вполне, через меню `File` можно экспортировать уровень в формат `.max`.

**Q:** На официальных картах после загрузки появляется окно с описанием. Как его сде-





лать? И как сделать свою карту известной?

**А:** Создайте в директории `cstrike\maps` файл `<имя_карты>.txt` и напишите в нем то, что хотите видеть после загрузки. Международные требования к структуре этого файла таковы:

1. Название карты — тип карты (Defuse, Assisination);
2. Имя автора карты и его e-mail;
3. Имя автора текстур (если имеются дополнительные);
4. Описание карты;
5. Цель для Каунтеров;
6. Цель для Терроров.

Конечно, никто не заставляет вас оформлять заставку именно так, можете написать там что угодно, но если вы планируете широко распространять карту, лучше соблюсти эти требования.

Кроме того, имеются определенные требования к архиву.

**Во-первых**, особенно при наличии дополнительных файлов типа звуков и моделей, должна быть соблюдена структура директорий (карты в каталоге `maps`, звуки — в `sound`, модели — в `models`, а текстуры — в `корне`), таким образом, достаточно указать при распаковке путь к директории игры — и все файлы окажутся на своих местах.

**Во-вторых**, в архиве должен содержаться

`readme.txt` с описанием карты, координатами автора и инструкциями по установке.

**В-третьих**, в архиве должно содержаться как минимум 5 скриншотов вашего уровня в формате `.jpg` (кстати, мы будем очень благодарны, если карты, присланные на конкурс, будут соответствовать этим требованиям).

Далее идем на <http://www.counter-strike.net/submit.html>, где, следуя инструкциям, отправляем карту на растерзание критикам. Кроме того, не поленитесь разослать ваше творение по серверам, специализирующимся на обзорах карт, типа <http://www.planethalflife.com/counter-strike/>.

**Q:** Какие карты стоит посмотреть?

**А:** Во-первых, в обязательном порядке внимательно изучите все стандартные карты, входящие в комплект CS, особенно популярные — типа `de_dust` и `cs_militia`. Из дополнительных в первую очередь рекомендую посмотреть `de_deep` из

набора `Gunslinger's Choice` (да и все остальные карты из этого набора заслуживают самого пристального внимания, а сам сборник вы можете найти на компакт-диске февральской «Мании») и `cs_dam` — как образец шикарной архитектуры.

Засим прощаюсь; если возникнут вопросы, пишите. Если накопится достаточное количество «проблем», мы обязательно опубликуем еще один FAQ, содержание которого целиком и полностью зависит от вас. ■



## КОДекс

PrtScr ScrLck F9 F10 F9 PrtScr ← Home ⇄ → PgUp Spacebar Home Break

## Стандартные КОДЫ

### Desperados: Wanted Dead or Alive

Нажмите левый **Shift** и **F11** одновременно во время игры. У вас должно появиться окно, в которое можно ввести коды (если не появляется, см., как сделать это окно доступным, в разделе «Шестнадцатеричные коды»).

**TIMELESS** — альтернативная пауза.

**MEDIC** — включить/выключить тактический дисплей.

**EPITAPH** — дисплей готовности к победе.

**WHATS MY DESTINY** — показать/убрать краткие заметки.

**POWERMAN** — получить пистолет.

**SCHNEIDER** — альтернативный выход из игры.

**HOLLOW MAN** — включить/выключить невидимость.

**SUPERSONIC** — показать/убрать дисплей уровня шума, насколько вы слышны для врагов.

**ZEUS** — включить/выключить помощь богов (щелкните на световое пятно и поджарьте врага!).

**CLINT** — победить.

### E-Racer

Небольшая хитрость, чтобы стартовать в первых рядах.

Стартуйте. Нажмите **Esc**, затем **Abandon Race**, чтобы прервать гонку. Теперь входите в заезд снова.

На компакт-диске лежит `save` от игры, в кото-

ром доступны все закрытые трассы и машины. Файл называется `eracer.cfg`. Для запуска скопируйте его поверх оригинального файла в корневой каталог игры.

### Oil Tycoon

В корневом каталоге игры найдите файл `config.txt`. В нем есть строки, начинающиеся с `startkapital`. Там указано, сколько денег дается игроку в начале игры для каждого из трех уровней сложности. Можете установить любое значение. После этого, если начнете игру сначала, получите указанные деньги.

### Tropico

Нажмите **Ctrl** и введите коды.  
**pesos** — добавить \$20,000.





**contento** — повысить уровень счастья граждан на 10 единиц.

**rapido** — быстрое строительство.

## Шестнадцатиричные КОДЫ

### Desperados: Wanted Dead or Alive

Запускаемый файл: **game.exe**.

Бесконечные карты — 50F7DA (90), 50F7DB (90), 50F7DC (90), 50F7DD (90), 50F7DE (90), 50F7DF (90), 50F7E0 (90).

Бесконечные заплатки — 4541FC (90), 4541FD (90), 4541FE (90), 4541FF (90), 454200 (90), 454201 (90), 454202 (90).

Бесконечный газ — 4547EE (90), 4547EF (90), 4547F0 (90), 4547F1 (90), 4547F2 (90), 4547F3 (90), 4547F4 (90), 454B18 (90).

Бесконечный динамит — 59D5B8 (90), 59D5B9 (90), 59D5BA (90), 59D5BB (90), 59D5BC (90), 59D5BD (90), 59D5BE (90).

Бесконечные патроны — 46E7E5 (90), 46E7E6 (90), 46E7E7 (90), 46E7E8 (90), 46E7E9 (90), 46E7EA (90), 46E7EB (90), 46F3D2 (90), 46F3D3 (90), 48CBFD (90), 48CBFE (90), 48CBFF (90), 48CC00 (90),



Once upon a time in the West...

48CC01 (90), 48CC02 (90), 48CC03 (90).

Пистолет не перегревается — 48F13A (90), 48F13B (90), 48F13C (90), 48F13D (90), 48F13E (90), 48F13F (90).

Невидимость — 691AE4 (01).

Сделать доступным окно ввода кодов (ко-

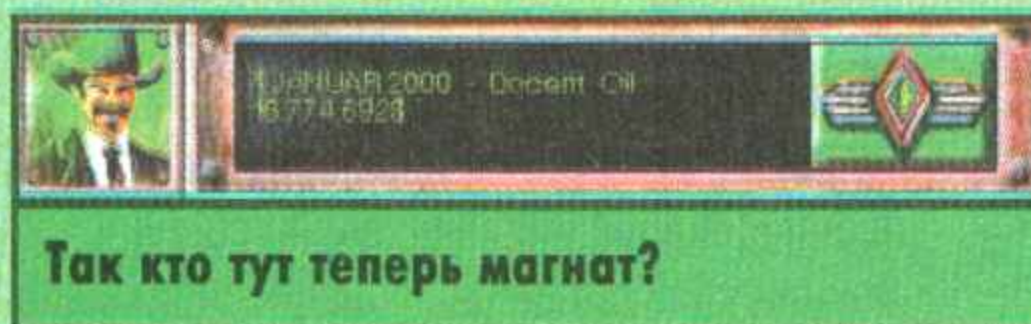
ды см. выше в разделе "Стандартные коды") — 1759E09 (01).

Если не хочется все это вводить вручную, на нашем компакт можно взять трейнер, который избавит вас от этих неудобств.

### Oil Tycoon

Запускаемый файл: **ot.exe**.

Заморозить деньги — 456184 (90), 456185 (90).



Трейнер — на диске.

### Tropico

Запускаемый файл: **tropico.exe**.

Бесконечные деньги — 47E15C (90), 47E15D (90), 47E15E (90), 47E15F (90), 47E160 (90), 47E161 (90), 47E162 (90), 47E163 (90), 47E164 (90), 47E165 (90), 47E166 (90), 47E167 (90).



Бесконечные деньги на счете в банке — 47E1F4 (90), 47E1F5 (90), 47E1F6 (90), 47E1F7 (90), 47E1F8 (90), 47E1F9 (90), 47E1FA (90), 47E1FB (90), 47E1FC (90), 47E1FD (90), 47E1FE (90), 47E1FF (90).

Быстрое строительство — 41A102 (3C), 41A103 (03), 41A28A (7E), 41A28B (09).

На компакт имеется трейнер.

## Игровые ресурсы

### Desperados: Wanted Dead or Alive

<Каталог игры>\game\data\interface\dialogs\<любой подкаталог>\\*.wav — диалоги и голоса персонажей. Пригодится для сэмплов. А если вы сторонник всего русского, то можете озвучить своим голосом, тем самым русифицировав игру.

<Каталог игры>\game\data\sounds\\*.wav.

Это уже кое-что поинтересней диалогов — это звуки из игры! Некоторые пригодятся в качестве сэмплов или для озвучивания событий в Windows. Можно откопать всякие вопли и крики. Оригинально будет смотреться игра, если раненные или напуганные персонажи вдруг заголосят русскими ругательствами. Можно издеваться над игрой так, как вам вздумается.

<Каталог игры>\game\data\musics\\*.wav — музыка из игры.

### E-Racer

<Каталог игры>\audio.xfs — в этом файле заархивированы все звуки и музыкальные треки в формате wav. Вытащить можно с помощью программы Win Ripper. Ее можно найти на нашем диске или по этому адресу: <http://pp666.cjb.net/>

### Les Visiteurs

<Каталог игры>\\*.avi — видеоролики из игры с фрагментами фильма Les Visiteurs («Пришельцы»). <Каталог игры>\\*.wav — звуки.

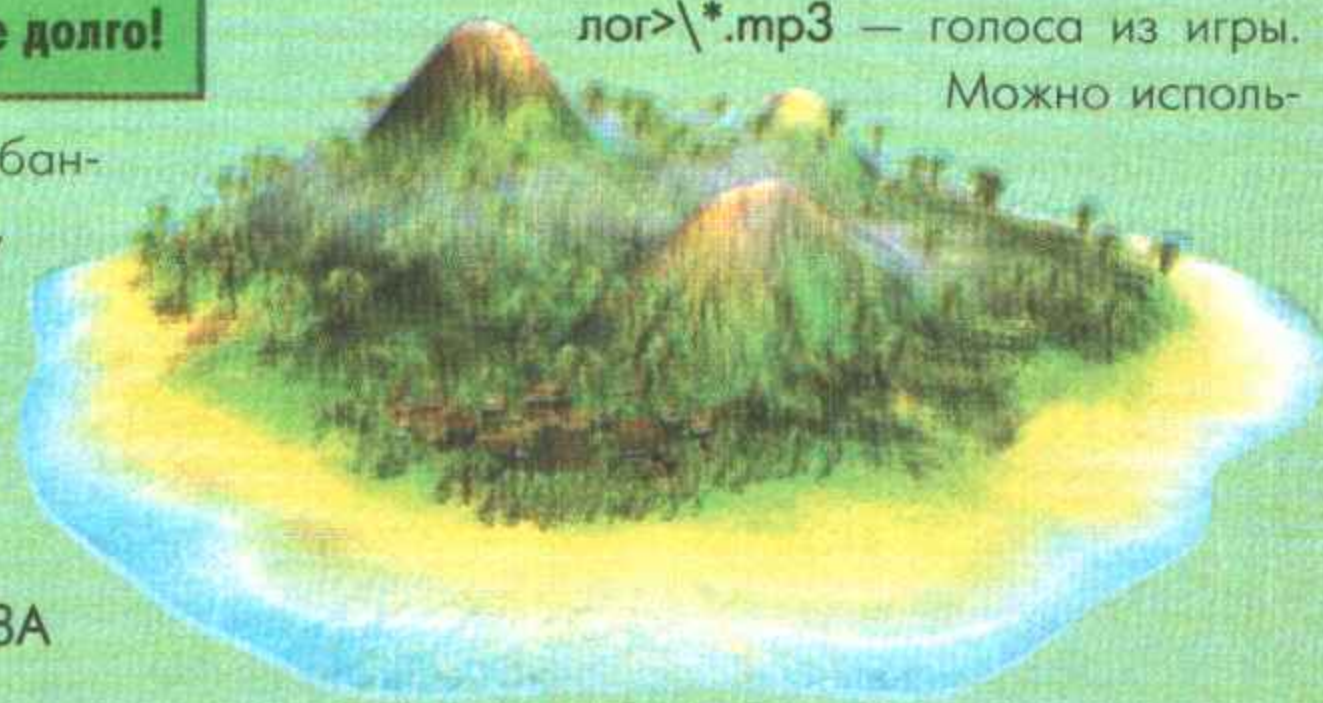
### Oil Tycoon

<Каталог игры>\\*.avi — несколько мультфильмов из игры. Можно посмотреть, если по телеку ничего не показывают, а видак сломался...

### Tropico

<Каталог игры>\movies\\*.bik — мультики из игры. Просматриваются с помощью специальных программ, поддерживающих bik формат. <Каталог игры>\voice\<подкаталог>\\*.mp3 — голоса из игры.

Можно исполь-



зовать в качестве сэмплов или изучать произношение английских слов (метод Илоны Давыдовой для геймера).

Над рубрикой "КОДекс" работали: "Стандартные коды", "Шестнадцатиричные коды", "Игровые ресурсы", "Антиквариат" — Роман АКА Docent ([romanokadocent@mail.ru](mailto:romanokadocent@mail.ru))  
Общее руководство геймхакерской деятельностью — Алексей Кравчун ([operKOT@igromania.ru](mailto:operKOT@igromania.ru))



## ЗА ИСТЕКШИЙ МЕСЯЦ

## НОВОСТИ ВНЕКОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР

## Манчкины атакуют!

Компания **Steve Jackson Games**, известная преимущественно по настольной ролевой системе **GURPS**, готовит к выпуску карточную игру под угрожающим названием **Munchkin**. Спуститесь в подземелье, убейте все, что движется, воткните кинжал

в спину вашим попутчикам, хватайте сокровища и сматывайтесь! Настоящая ролевая игра — без этого дурацкого и глупого отыгрыша ролей! Убивайте монстров и собирайте сокровища в ваш бездонный мешок! Такой вот стриптиз. Ваша цель — довести настоящих ролевиков, играющих вместе с вами, до истерики и, пока они катаются по полу от смеха, стащить все их магшмотки!

Иллюстрировал карты **Джон Ковалик**, известный по комиксам серии «*The Dark Tower*» в журнале «*Dragon*».

Сия карточная игра — не первая работа Стива Джексона на тему манчкинов. В прошлом году была выпущена книга *The Munchkin's Guide to Power Gaming*.

Тестируется  
карточный  
Повелитель Колец

Компания **Decipher**, получившая права на разработку карточной и ролевой игр по мотивам произведений Толкиена, объявила о начале набора плейтестеров. Для начала тестироваться будет соответствующая коллекционная карточная игра. На сайте **Decipher** ([www.decipher.com](http://www.decipher.com)) можно зарегистрироваться в качестве кандидата на почетное звание плейтестера. Тестирование продлится несколько месяцев, а сама игра, скорее всего, появится осенью после выхода одноименного кинофильма.

## MechWarrior на TV?

Несмотря на кончину **FASA**, ее дело живет и шлет нам всем пламенный привет. По сообщению сайта *Dark Horizons*, компания спецэффектов **Foundation Imaging**, известная по сериалу «*Star Trek: Voyager*», работает над новым сериалом по мотивам мира настольной игры **BattleTech**. Никаких других утечек информации пока зарегистрировано не было. Хочется надеяться, что начатое будет доведено до успешного зачатия — к великой радости фанатов этой популярной игры.



## Traveller D20

**Quick Link Interactive** и **Far Future Enterprises** анонсировали новый вариант игры во вселенной **Traveller** ([www.traveller-rpg.com](http://www.traveller-rpg.com)). На этот раз она будет базироваться на неуклонно набирающих популярность правилах **D20 System**. Оригинальный ролевой **Traveller** был разработан в 1977 году и с тех пор стал популярен среди любителей научной фантастики, собрав немало премий разной степени престижности.

Разработчиком конверсии будет **Martin J. Dougherty**. Деталей почти не известно — опубликована только скудная информация по игровым классам. Ими будут *Academic*, *Professional*, *Traveller*, *Rogue* и *Mercenary*.

**Traveller D20** — не первая конверсия системы. Уже много лет фирма **Steve Jackson Games** выпускает продукты серии **GURPS Traveller**.

## Космические Диски

**Fantasy Flight Games**, известная своими настольными играми на базе дисков, готовит к выпуску очередной проект. На этот раз нашествию дисков подвергнется межзвездное пространство. Колоссальные армады дисков... то есть — космических кораблей начнут бороздить просторы вселенной, патрулируя границы секторов и участвуя в титанических битвах между цивилизациями. В последний (или первый?) конфликт за господство в космосе вступают четыре цивилизации:



## TRANSFERRAL POTION



Play during any combat. Any other player (your choice) fights the monster(s), may ask for help normally, and gets the treasure and levels if he wins. The original player then resumes his turn, and may loot the room whether the combat was won or lost. Usable once only.

300 Gold Pieces

## WARHAMMER

## Новости июня - июля

Алексей Синяткин

alegris@usa.net

Почти ежемесячно фирма **Games Workshop** радует фанатов **Warhammer Fantasy** выпуском в свет новых редакций по отдельным армиям данного сета. В частности, на июнь выпал черед **Dark Elf**ов. Больше года поклонники этой армии мучались в ожидании. И вот наконец появляется полностью обновленный фигурный ряд этой армии, да еще какой: включает долгожданных *Black Dragon* и *Malus Dark Blade*.

Продолжает пополняться и фигурный ряд для новой, я бы даже сказал — принципиально новой настольной игры «**Инквизитор**» (настольная РПГ с фигурками великолепного качества, которые не оставили равнодушными даже людей, не увлеченных этой игрой). То есть в настоящий момент кроме геймбоксов в продажу поступают и отдельные фигурки инквизиторов и мутантов. Они выполнены в отличном от «**Вархаммера**» масштабе: фигурки в два-три раза больше. Особенный интерес традиционно проявляется к **Space Marines**. И вот именно в июне появится «**Инквизитор Артемис**» (**Space Marine**).





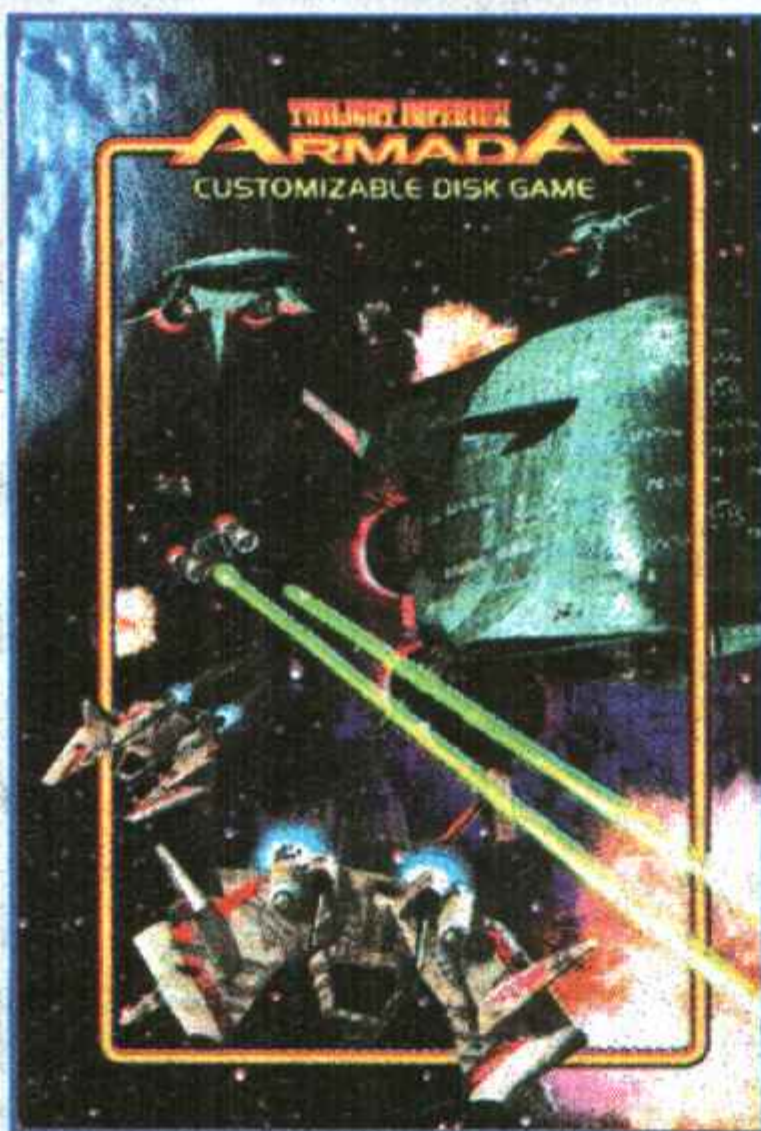
- *Federation of Sol* — люди. Просто люди;
- *Sardakk N'orr* — раса разумных насекомых;
- *Barony of Letnev* — еще одна гуманоидная раса;
- *Emirates of Hacan* — разумные тигры (опять?!).

Вступить в бой за одну из сторон вы сможете в новой игре *Twilight Imperium: Armada*

([www.fantasyflightgames.com/tia.html](http://www.fantasyflightgames.com/tia.html)).

Уже доступны для свободного скачивания полные пра-

вила. Взять можно здесь — [www.fantasyflightgames.com/tiarules.pdf](http://www.fantasyflightgames.com/tiarules.pdf), весят 1,5Mb — либо на нашем компактe.



## Новое от SJ Games

В мае компания **Steve Jackson Games** выпустила в свет очередную порцию книг по вселенной **GURPS**. Среди них — **GURPS Atlantis**. Все необходимое для организации ролевки, происходящей во времена расцвета легендарной цивилизации Атлантиды.

Вышли и очередные дополнения к **GURPS Traveller**: четвертая часть «монстраника» **GURPS Alien Races 4**, в котором содержится описание 16 новых рас разумных существ, а также — третья книга из серии описания планет **GURPS Planetary Survey 3: Granicus**.

Любопытно, что и **SJ Games** повернулась лицом к **D20 System**. Новый продукт **Floor Plans**, представляющий собой набор разграфленных на квадраты карт, ориентирован именно на эту систему, а не на **GURPS** с ее традиционной сотовой разметкой.

В июле планируется продолжить выпуск упомянутых серий. В следующем месяце выйдут: **Planetary Survey 4: Glisten**, **GURPS Spirits**,



## MAGIC: THE GATHERING

### Новости июня - июля

26-27 мая в Москве произошло очередное знаменательное событие в жизни российской «Магии» — **Третий Национальный Чемпионат России по Magic: The Gathering**. В первый день этого турнира игроки сыграли два Рочестер драфта, по три раунда каждый, по швейцарской системе. Во второй день игроков ждали шесть туров швейцарки Типа 2 и Double Elimination для Топ 8.

На сей раз чемпионат посетило всего 75 человек вместо ожидаемых 120. Вероятно, сказала сильная занятость большинства иногородних игроков (сессия, дипломы и все такое), коих было приглашено по 8 человек с каждого отборочного регионального чемпионата. Или деньги в преддверии лета закончились и на билеты не хватило — кто знает!

Пышных приветствий и длинных речей заморских господ из **Wizards of the Coast** услышать не удалось, так как на сей раз они сие мероприятие присутствием не почтили. Вероятно, в связи с этим и руководство многоуважаемой фирмы «Саргона», организовавшей этот турнир, также не посетило чемпионат, а имитацией вступительной речи стали слова любимого в России судьи **Cyrril Grillion'a**, который в очередной раз подчеркнул, что российские ребята ему нравятся и приезжать сюда для него одно удовольствие. После чего российские ребята бросились бороться друг с другом на протяжении двух дней с краткими перерывами на кофе и бутерброды, и в результате к позднему вечеру 27 мая стали известны имена восьми наиболее удачливых игроков, а ими оказались: **Денис Кузнецов из Самары, Евгений Рогинский, Евгений Бормусов и Денис Тагунов из Москвы, Сергей Норин, Евгений Нефедов, Алексей Смирнов из Санкт-Петербурга и Ярослав Кондратьев**. То есть по три с половиной игрока из двух столиц, так как к какой именно из столиц причислить питерца Ярослава Кондратьева, проживающего в Москве, науке неизвестно, и — один человек из Самары. Который, собственно, и сделался победителем, после недолгой по времени (как ни странно) борьбы в Топ 8 поборовший всех остальных. Теперь вместе с Денисом Кузнецовым Топ 4 национальной команды, которая формируется по результатам этого чемпионата, на Чемпионате Мира в этом году Россию будут представлять еще Евгений Рогинский, занявший второе место, Сергей Норин и Евгений Бормусов, третье и четвертое места соответственно. Дек-листы колод, вышедших в Топ 8, вы сможете посмотреть на компактe.

Сергей Шадов ([shad23@chat.ru](mailto:shad23@chat.ru))

Добавлю, что в конце мая состоялось по-своему знаменательное событие: титул чемпиона России поехал в Самару. Это первый раз, когда в спор двух центров российской Магии вмешалась третья сила. Хочется надеяться, что этот факт существенно увеличит интерес к игре в регионах. Переходим к другим новостям.

Во всем мире, в отличие от России, прошли пререлизы **Apocalypse**. У нас, увы, по техническим причинам и закону подлости назначенный на 2 июня пререлиз не состоялся. Тем не менее, чуть позже, чем пишется эта новость, пройдет турнир с использованием пререлизных материалов, подобный пререлизу, но имеющий другое название и статус. Что же касается выхода самого сета, то пока еще нельзя точно сказать, насколько серьезно он повлияет на рисунок игры, но можно утверждать, что, по крайней мере, драфты станут заметно интереснее. Это объясняется большим количеством интересных для драфта карт в коммоновом слоте.

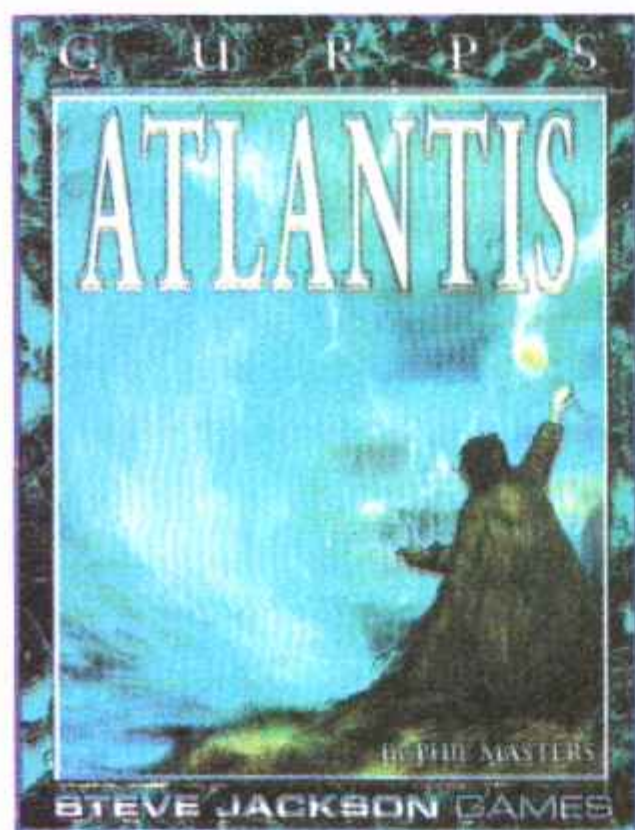
Как всегда, интерес к **MTG** у обычных игроков летом падает, за то у профессионалов наступает самая жаркая пора. У нас впереди Чемпионат Европы и Чемпионат Мира. В этот раз территория бывшего СССР будет представлена сразу двумя командами: Россия и Украина. Будет, за кого поболеть. При текущем состоянии российской «Магии», ожидать особых успехов от выступлений наших игроков на чемпионатах не приходится, поскольку серьезных команд, колод и серьезных наработок для лимитед ни у кого из наших игроков нет.

В течение июля планируется запуск программы **FNM** во всех игровых центрах России. Эта программа интересна тем, что ее участникам выдаются бесплатные призы от компании **Wizards of the Coast**, причем, в отличие от «Лиги Арена», все турниры (а они пройдут в различных форматах) являются санкционированными **DCI** и призы попадают к организаторам до начала турниров.

Последнее, о чем следует сказать: квалификационные турниры к ближайшему **ProTour** пройдут в конце лета в формате **IBC** (**Invasion + Planeshift + Apocalypse**). Начинайте собирать колоды.

Scull ([Scull@mail.ru](mailto:Scull@mail.ru))





**GURPS Deck Plans 4** и мини-атюры **Poketulhu** (пародия на Покемон, причем в духе ужасика; коровосо-сущий покемон, парящий на крыльях ночи... впечатляет!).

## Руническая ролевка

Компания **Atlas Games**, известная благодаря **Ars Magica** и серией **Penumbra** на базе **D20 System**, буквально только что выпустила настольную ролевую игру по мотивам одноименной компьютерной игры **RUNE** ("РУНА"). Сделать качественную ролевку из экшена не просто, но возможно. Предварительную информацию о **Rune RPG** вы можете получить, посмотрев-почитав превьюшечный файл ([www.atlas-games.com/RunePrev.pdf](http://www.atlas-games.com/RunePrev.pdf), весит 3,65Mb и легко будет обнаружен вами на нашем компактe).



В мире **Rune RPG** герои путешествуют по миру, полному чудовищ, преодолевают множество опасностей в борьбе со слугами темного бога Локи. Приближается Рагнарок — последняя битва богов и гигантов, во время которой решатся судьбы мира, и, возможно,

именно ваши герои окажутся той силой, которая окажет решающее влияние на исход сражения.

Отравляйтесь на [www.atlas-games.com/rune\\_index.html](http://www.atlas-games.com/rune_index.html) и читайте подробности.

## Возвращение в Забытые Королевства

На улице D&Dшников наступил праздник! Наконец-то, после годичного тестирования, вышло в свет новое, базирующееся на правилах Третьей редакции описание самого популярного игрового мира — **Forgotten Realms**. Все 320 страниц книги плотно забиты ценнейшей информацией о мире **Toril** и его богах, о континенте **Faerun** и населяющих его народах, его истории и состоянии дел в настоящее время, о тайных и общеизвестных организациях, о магии и монстрах. Несмотря на увеличение цены на треть по сравнению с предыдущей версией для **AD&D 2nd edition**, количество включенных материалов и их качество делают новую книгу ценнейшим инструментом для любого игрока или Мастера, желающего провести свою игру в мире Забытых Коро-

## Новые гейммеханики Apocalypse

**Envoys** — существа, при входе в игру достающие карты определенного типа существ с верха библиотеки.

**Siphon Creatures** — существа, приносящие карты за жизнь.

**Enemy Split Cards** — двойные карты с заклинаниями противоположных цветов.

**Disciples** — способности, активизирующиеся за противоположные цвета.

**Volvers** — у каждого такого существа — два кикера противоположных цветов.

**Sanctuaries** — полезные энчантменты для колод, использующих противоположные цвета. При контроле перманента противоположного цвета в уркеер генерируются некие способности. При контроле перманентов обоих противоположных цветов эффект оказывается гораздо сильнее.

**Enemy Pain Lands** — заплати одну жизнь и получи ману одного из двух противоположных цветов.

**Flagbearers** — если оппонент должен указать цель для заклинания или способности, то он обязан указать целью хотя бы одного знаменосца.

**Whirlpool** — существа, позволяющие при входе в игру затасовать карты из руки хозяина в библиотеку и вытянуть такое же количество.

**Penumbra** — существо со второй жизнью: при попадании пенумбры на кладбище вместо нее в игру входит черный токен, полностью копирующий умершего прародителя.

**Bloodfire** — способность заплатить красную ману, пожертвовать существом и нанести урон существам и игрокам.

## Основы профессионализма в MAGIC The Gathering



**Apocalypse** — третье и, как водится, последнее расширение линейки **Invasion**. Сет уже на прилавках магазинов, и можно воочию оценить, насколько хорош содержащийся в нем набор карт. Их — 143. По 18 карт каждого цвета, пять новых земель, пять двойных (**split-cards**), шесть артефактов и 37 (!) мультицветных карт — такого еще не было. Наверное, художники, выполняющие иллюстрации для карт, убедили руководство **Wizards of the Coast**, что в золотистом обрамлении их нетленные шедевры смотрятся гораздо эффектнее.

Если **Invasion** положил начало турнирным колодам в дружественных цветах, а **Planeshift**

их качественно усилил, то **Apocalypse** представляет собой единение враждебных цветов. Действительно, типичный апокалипсис: черные и белые впрягаются в одну упряжку.

Сет получился сильным, с массой интереснейших карт. Этот краткий обзор (да — он краткий, нечего страницы пересчитывать) затронет только самые сильные или потенциально играбельные карты, так как на описание всех карт и идей, с ними связанных, уйдет не менее половины журнала, что, конечно, мы с вами не можем себе позволить.

Итак...



**Anavolver****3** , Creature — Volver, 3/3**Kicker 1** and/or *If you paid the 1 kicker cost, Anavolver comes into play with two +1/+1 counters on it and has flying.**If you paid the kicker cost, Anavolver comes into play with a +1/+1 counter on it and has «Pay 3 life: Regenerate Anavolver».*

Типичный gate, иначе игры в формате бустер-драфт заканчивались бы на том, что каждый игрок подсчитывал, сколько он набрал «волверов», и человеку с большим их количеством присуждалась победа. Если серьезно, то существо за четыре маны, имеющее всего одну цветную ману в стоимости и при этом 3/3, не так плохо. А за 3 — 6/6 летающее со способностью к регенерации, которая не требует маны, это претензия на очень скорую победу. Насколько это чудо будет сильно в констрактед колодах, покажет время, а вот то, что **Anavolver** намного универсальней, читай — лучше играющих сейчас драконов, видно невооруженным взглядом.

Об остальных волверах я писать не стану — все они хороши, но этот впереди планеты всей.

**AEther Mutation****3** , Sorcery*Return target creature to its owner's hand. Put X 1/1 green Saproling creature tokens into play, where X is its converted mana cost.*

Такой вот анкоммон по происхождению и рара по содержанию. Сила этой карты в драфте неоценима, это так называемый первый пик (для незнакомых с терминологией: первый пик означает, что, вскрывая бустер на драфте, вы, при прочих равных, берете именно эту карту), а вот в констрактед формате придется призадуматься. То, что ее стоимость на пределе играемой, это еще полбеды, а вот то, что она — sorcery... заворачивать всю ману на своем ходу в контрольной колоде не принято, а в неконтрольной такое свойство, безусловно, приятно, но не является главной линией, и насколько это эффективно — мы узнаем очень скоро.

**Bloodfire Dwarf****2** , Creature — Dwarf, 1/1*2, Sacrifice Bloodfire Dwarf: Bloodfire Dwarf deals 1 damage to each creature without flying.*

Ох, какой же это бог в драфте! Существо на ножках с эффектом убивания apprentices и манапроизводителей — это ж мечта! Помимо того — одно из самых осмысленных существ за одну красную ману в будущем Типе. И почему он не гоблин?

**Consume Strength****1** , Instant*Target creature gets +2/+2 until end of turn. Another target creature gets -2/-2 until end of turn.***Coastal Drake****2** , Creature — Drake, 2/1**Flying****1** : Return target Kavu to its owner's hand.

Consume Strength и Coastal Drake — карты из драфтовой группы. Первый пик.

**Goblin Legionnaire****2** , Creature — Goblin Soldier, 2/2**2, Sacrifice Goblin Legionnaire: Goblin Legionnaire deals 2 damage to target creature or player.****2, Sacrifice Goblin Legionnaire: Prevent the next 2 damage that would be dealt to target creature or player this turn.**

Mogg Fanatic был очень хорош, а этот перец гораздо лучше. Правда, гоблинскому слаю (скоростной красной колоде с директами и тучей мелких злых гоблинов) придется преодолеть цветовой барьер, и если это получится, мы сможем увидеть, например, Rebel-Burn с гоблинскими легионерами.

**Gerrard's Verdict****2** , Sorcery*Target player discards two cards from his or her hand. You gain 3 life for each land card discarded this way.*

Очень смешная карта. Сбросить две карты за три маны с одной черной маной в стоимости, это Mind Rot и Bog Down, которых вполне хватает. А за две маны — это, конечно, на ход быстрее, то есть более агрессивно, но какой-то непонятный белый цвет... цвет, агрессивное начало которого заканчивается на существах с двойной белой маной в стоимости...

**Coalition Honor Guard****3** , Creature — Flagbearer, 2/4*If an opponent plays a spell or ability that could target a Flagbearer in play, that player chooses at least one Flagbearer as a target.*

Есть теперь такие создания — flagbearer'ы. Для констрактед колод они вряд ли сгодятся, а вот в драфте и силеде это одна из самых любопытственных карт. Дело в том, что выбор хороших карт в этом формате, которые делают что-нибудь осмысленное с существами, не столь богат, и каждая карта весьма ценна, а эти товарищи создают реальную проблему для карт типа Agonizing Demise, Repulse, Armadillo Cloak, Ghitu Fire и т.д. То есть — всех тех, что

являются безусловными лидерами в драфте. А так как flagbearer'ы — коммон, то игрок, собирающий за столом белый цвет, имеет возможность занять в колоде flagbearer'ов несколько больше, чем оппонент сможет иметь карт, например, убивающих существ. После выхода Apocalypse, безусловно, изменится тактика и политика драфта, и белый цвет, как и черно-зеленые сочетания, сыграет здесь не последнюю роль. Flagbearer'ы — еще не опробованное слово в геймmechanике.

**Captain's Maneuver****X** , Instant*The next X damage that would be dealt to target creature or player this turn is dealt to another target creature or player instead.*

Еще одно красно-белое сочетание и еще один первый пик для драфта. Soul Burn на 10? Ghitu Fire на 20? Это не проблема, главное — это иметь на столе достаточное количество маны, чтобы качественно воспользоваться Captain's Maneuver. Впрочем, самые главные баталии обычно происходят на 5-6 развернутых землях, а эта карта прекрасно справляется с перенаправлением 2-3 повреждений с нашего ключевого существа на не менее ценного зверя оппонента. В констрактеде применения не найдет в виде своей узкой направленности.

**Desolation Giant****2** , Creature — Giant, 3/3**Kicker** *When Desolation Giant comes into play, destroy all other creatures you control. If you paid the kicker cost, destroy all other creatures instead.*

Если честно — не верю. Не верю, что это существо способно создать новый архетип красно-белых агрессивных колод. Две красные маны, две белые плюс две бесцветные за существо 3/3 и Wrath of God... Не так легко сыграть. Отнюдь не так дешево, как может показаться. Впрочем, время покажет, а в драфте это опять-таки первый пик.

**Desolation Angel****3** , Creature — Angel, 5/4**Kicker** *Flying. When Desolation Angel comes into play, destroy all lands you control. If you paid the kicker cost, destroy all lands instead.*

Гораздо более занятное создание, нежели Desolation Giant. 5/4 летун за пять маны — уже хорошо, и возможно, что его кикер не будет оплачен, но он сможет четыре раза допорхаться до оппонента... А вариантов контроля с этим существом можно придумать достаточно. Одно из самых потенциально сильных и сложных существ из набора.



## Dega Disciple

☀, Creature — Wizard, 1/1

☀, ☀: Target creature gets -2/-0 until end of turn.

☀, ☀: Target creature gets +2/+0 until end of turn.

Пять визардов, по одному для каждого цвета. Свойства самодостаточны, мановая активизация враждебная. Одни из ранних пиков в драфте.

## Death Grasp

X☀, Sorcery

Death Grasp deals X damage to target creature or player. You gain X life.

Новый Drain Life, чуть лучше и чуть хуже праотца. Лучше тем, что ест любую ману, а не только черную, а хуже тем, что оппозиционный цвет. А в общем выглядит привлекательно. Про драфт и вспоминать не хочется, он слишком хорош там.

## Emblazoned Golem

2, Artifact Creature — Golem, 1/2

Kicker X

Spend only colored mana on X. No more than one mana of each color may be spent this way. If you paid the kicker cost, Emblazoned Golem comes into play with X +1/+1 counters on it.

Emblazoned Golem вряд ли приживется в констрактед, но чем черт не шутит... а в лимитед он чудо как хорош. Если учесть, что играть придется не менее чем трехцветными колодами, то за 5 маны артефактное существо 4/5 — вовсе не плохо.

## Goblin Trenches

1☀, Enchantment

2, Sacrifice a land: Put two 1/1 red and white Goblin Soldier creature tokens into play.

Еще одна редкая карта с интересной способностью утилизировать лишние земли за вполне осмысленных солдатиков. В лимитед она радует, вопрос только о констрактед колодах... вполне возможно, что Goblin Trenches подойдет как для контрольных, так и для агрессивных колод. Но не более чем возможно.

## Guided Passage

☀☀, Sorcery

Reveal the cards in your library. An opponent chooses from among them a creature card, a land card, and a noncreature, nonland card. You put the chosen cards into your hand. Then shuffle your library.

Fact or Fiction — отличная вещь для констрактед, так как дает преимущество по картам и прорывает библиотеку. Теперь представим себе колоду, в которой 3 Millstone, 2 Dromar the Banisher и 16 каунтеров. Fact or Fiction при наличии Guided Passage уже не

нужна, так как, если вам удастся сыграть Guided Passage, то оппонент будет вынужден отдать вам ключевые карты колоды. А вот как ее сыграть, я вам не скажу, уж слишком оппозиционные цвета в ее стоимости. Напрашивается вариант с Harrow или Fertile Ground, а это для констрактед колод довольно плохие карты. Резюме: время покажет.



## Illuminate

X☀, Sorcery

Kicker 2☀ and/or 3☀

Illuminate deals X damage to target creature. If you paid the 2☀ kicker cost, Illuminate deals X damage to that creature's controller. If you paid the 3☀ kicker cost, you draw X cards.

Вот мы и дождались возвращения Stroke of Genius в Type 2. Правда, после длительной командировки он немного обрюзг, поменял цвет и подорожал. Похоже на пример карты, которую нельзя печатать в принципе. Почему? Да потому, что это противоречит идее баланса сила/стоимость карты. В Illuminate мы имеем пример базы XR, весьма знакомой для красного цвета, но почему только существу? Также вполне понятен кикер 2R для второй цели, но, к сожалению, ей может быть только игрок, контролирующий существо. То есть мы имеем худший вариант Fireball из напечатанных за историю "Магии". Теперь о кикере 3U: чтобы взять одну карту с помощью Illuminate, нам предлагается заплатить 4RU. Странное занятие — циклить карту за шесть маны. Так называемое преимущество по картам начинается уже с семи маны, а до свойства Fact or Fiction (в среднем приносит две карты, с риском положить одну/две полезные на кладбище) ей необходимо восемь маны. Очень глупо и скучно. Но все мы знаем, что подобные карты необходимы, «сколько бы они ни стоили», для колод, могущих генерировать условно бесконечное количество маны, и тогда это действительно не проблема, за исключением двух "но": первое — в Type нет перманентов, способных нагенерировать бесконечное количество маны, и второе — ценность Illuminate на порядок падает из-за свойства «... you draw X cards». Резюме: не имеет никакой игровой ценности.

## Jilt

1☀, Instant

Kicker 1☀

Return target creature to its owner's hand. If you paid the kicker cost, Jilt deals 2 damage to another target creature.

Что же, если контрольные красно-синие колоды возродятся в Type 2, эта карта уверенно займет свое место. Еще сильнее она станет после выхода блока Mercadian Masques из Type 2, а точнее — после ухода Blastoderm. В остальном — любовь с первого взгляда.

## Last Stand

☀☀☀, Sorcery

Target opponent loses 2 life for each swamp you control. Last Stand deals damage equal to the number of mountains you control to target creature. Put a 1/1 green Saproling creature token into play for each forest you control. You gain 2 life for each plains you control. Draw a card for each island you control, then discard that many cards from your hand.

За такую стоимость хочется, по крайней мере, эффект Coalition Victory... Впрочем, карта вполне может занять место в domain-колодах Invasion Block Constructed. "Визарды" вообще предпочитают делать очень странные "Famous Cards", и данная не является исключением.

## Legacy Weapon

7, Legendary Artifact

☀☀☀☀☀☀: Remove target permanent from the game. If Legacy Weapon would be put into a graveyard from anywhere, reveal Legacy Weapon and shuffle it into its owner's library instead.

Вот мы и дождались карты, которая будет мешать играть контрольной колоде с Millstone. Ждали, конечно, что-то типа Thran Foundry, а получили нового Serra Avatar. Борьба с этой картой невозможно в принципе — «...shuffle it into its owner's library instead», т.е. даже Cremate не помогает.

## Lightning Angel

1☀☀, Creature — Angel, 3/4

Flying; haste

Attacking doesn't cause Lightning Angel to tap.

Ах, как же он хорош, ну как хорош! Слишком перспективная карта, чтобы не увидеть в ближайшем будущем колоды, на ней основанной. Ждем.

## Llanowar Dead

☀☀, Creature — Zombie Elf, 2/2

☀: Add ☀ to your mana pool.

Как сказал один из служителей черного цвета "Магии", лучше ллановарец может быть только мертвый ллановарец. Ну вот — получите. В лимитед формате Llanowar Dead прекрасен, а до черно-зеленых констрактед колод, надо думать, осталось совсем немного. Важная карта.



**Mask of Intolerance****2, Artifact**

*At the beginning of each player's upkeep, if there are four or more basic land types among lands that player controls, Mask of Intolerance deals 3 damage to him or her.*

И как всегда, Wizards не могли упустить случая поглумиться с еще одним артефактом на злобу дня. Силу и мощь Urza's Filter, Well of Discovery и Well of Life мы уже видели в констракте колодах, остается понаблюдать за приключениями этого шедевра.

**Minotaur Illusionist****3, Creature — Minotaur, 3/4**

*1: Minotaur Illusionist can't be the target of spells or abilities this turn.*

*2, Sacrifice Minotaur Illusionist: Minotaur Illusionist deals damage equal to its power to target creature.*

Лавры Zvi's морффлинга не дают покоя разработчикам Wizards of the Coast, и очередной "Famous Card" теперь таков. Ну что ж... а ведь в некоторых колодах придется и им играть, за неимением лучшего. Но общее впечатление остается, что могло быть и хуже.

**Mystic Snake****1, Creature — Snake, 2/2**

*You may play Mystic Snake any time you could play an instant.*

*When Mystic Snake comes into play, counter target spell.*

Этакий мистический скорее червяк, нежели змея... и крут, и классен, и поперек прекрасен, и с Equilibrium'ом комбится, и в колоду с Opposition ложится... Вот только дорого все это, дорого и многоцветно. Должна стоить GUU или 2GU, тогда была бы достойной картой, а так... за неимением и неумением... будем пробовать.

**Necra Sanctuary****2, Enchantment**

*At the beginning of your upkeep, if you control a green or white permanent, target player loses 1 life. If you control a green permanent and a white permanent, that player loses 3 life instead.*

Потрясающая способность этого перманента выигрывать игру при Sterling Grove на столе немедленно ворвется в Invasion Block Constructed, и думаю, что вместе с Pernicious Deed станет знаменем для появления WBG-domain-колод и в Типе 2. Оценка — отлично. Всем запасаться четырьмя штуками.

**Overgrown Estate****, Enchantment**

*Sacrifice a land: You gain 3 life.*

Лавры Zuran Orb бередают сознание разработчиков. Складывается впечатление, что, по мнению визардовцев, если земли на столе есть — с ними нужно непременно что-

нибудь сделать (см. Goblin Trenches). Быть может, станет подспорьем в колоде с Necra Sanctuary, хотя и не очень в это верится.

**Penumbra Bobcat****2, Creature — Cat, 2/1**

*When Penumbra Bobcat is put into a graveyard from play, put a 2/1 black Cat creature token into play.*

Новая забавная кошка. В лимитед, ясен перец, бог нереальный, а вот в Типе стоит призадуматься: не положить ли ее в сайд-борд против колод с Wrath of God?

**Pernicious Deed****1, Enchantment**

*X, Sacrifice Pernicious Deed: Destroy each artifact, creature, and enchantment with converted mana cost X or less.*

Очередные проделки Yawgmoth'a, ну наконец-то! Это Nevinyrral's Disk? Да, это диск. Это Powder Keg? Да, это он. Он клевый? Еще какой клевый. Меняешь? — Нет, конечно. Резюме: всем занять четыре штуки.

**Phyrexian Arena****1, Enchantment**

*At the beginning of your upkeep, you draw a card and you lose 1 life.*

Возвращение Necropotence, хотя бы в таком виде, нельзя не приветствовать. Phyrexian Arena может показаться недостаточно эффективной, но это далеко не так. Это новая сильная карта для черного цвета, хоть как-то оправдывающая наличие в Типе Soul Burn, Soul Feast и Rhystic Syphon. Ждем до первого июля и играем новой некрой.

**Planar Despair****3, Sorcery**

*All creatures get -1/-1 until end of turn for each basic land type among lands you control.*

Это не какое-то там -1/-1, это настоящее массовое убийство. Для лимитед формата строго первый пик, а для констрактед — никак. Breath of Darigaz по-черному.

**Prophetic Bolt****3, Instant**

*Prophetic Bolt deals 4 damage to target creature or player. Look at the top four cards of your library. Put one of those cards into your hand and the rest on the bottom of your library.*

Типичная представительница «фановых» карт с отличной способностью и нереальной стоимостью. И так хочется положить четыре таких в колоду, но так не хочется, чтобы все они пришли на стартовую руку... И вот так, увы, всегда.

**Quicksilver Dagger****1, Enchant Creature**

*Enchanted creature has «TAP: This creature deals 1 damage to target player. You draw a card.»*

Внимание, на сцене DJ «Режик Быстрое Серебро»! Для лимитед — вроде круто, для констрактед — вроде тоже не так плохо... однако все мы знаем, что Enchant Creature в констрактед колодах, если они не Treachery или Abduction, имеют стоимость, близкую к нулевой. А в констрактед когда-то это все уже было: Horseshoe Crab, Hermetic Study, Curiosity, Sigil of Sleep... Теперь, с одной стороны, экономим карту, с другой — разучились этой «пингалкой» убивать существ... и кому тогда нужна подобная дискотека?

**Razorfin Hunter****, Creature — Merfolk Goblin, 1/1**

*: Razorfin Hunter deals 1 damage to target creature or player.*

В предварительном спойлере Apocalypse этот перец был 2/2, и все мы с надеждой ждали, что его напечатают-таки. Напечатали... 1/1 — он и в Африке дохлятина. Жаль, но играть все-таки придется, т.к. сине-красная колода на merfolk'ах и Opposition содержит в себе некоторые перспективы.

**Reef Shaman****, Creature — Merfolk, 0/2**

*: Target land's type becomes the basic land type of your choice until end of turn.*

Первое, что приходит на ум: ну почему просто не перепечатать Tidal Warrior? Но эта рыбка может быть не так бессмысленна, как кажется на первый взгляд: для многих колод это почти Rishadan Port за одну ману. Ну а самым главным его достоинством является то, что это коммон.

**Soul Link****1, Enchant Creature**

*Whenever enchanted creature deals or is dealt damage, you gain that much life.*

Только для лимитед формата. Лучше, чем Spirit Link, и хуже, чем Armadillo Cloak. Но все равно недурственно.

**Spectral Lynx****1, Creature — Cat, 2/1****Protection from green****: Regenerate Spectral Lynx.**

И вот такая милашка теперь есть. И блас-тодерма блокирует, и регенериться умеет. Играемость Spectral Lynx еще неясна, все зависит от того, будет ли монобелая колода с быстрыми существами хотеть защищаться от зеленых таким образом. Либо — обретет ли жизнь бело-черная колода. Но потенциально — весьма сильное существо на коротких ножках.



## The Spirit Monger

В конце 1999 года был объявлен конкурс на создание существа для Magic: The Gathering. В этом конкурсе новых в "Магии" игроков просили придумать наиболее страшную зверюгу, которая только могла прийти им в голову. Причем придумать именно самого зверя (историю и т.д.), а не его карту.

Придумки одиннадцати победителей были проиллюстрированы художниками, рисующими карты для MTG, в карандашных эскизах. Истории вместе с эскизами повесили на сайте, предложив всему миру общим голосованием избрать самую людострахию из чисто предложенных страховолюдин. Народы мира, поучаствовавшие в голосовании, самым удачным представителем смертоубийственной фауны признали порождение ропщущего ума от братьев Грегори и Бредли из Висконсина (США). Их питомца звали Spirit Monger. Можно добавить, что всего на конкурс было прислано 12 тысяч монстрообразностей.

Потом команда разработчиков придумала карту для Spirit Monger (и на всякий случай выкинула пробел между словами в его названии). Монстряга была чем-то типа дерева (наша редакция предполагает, что дуба), которое духи мертвых использовали как щит от всяких разных неприятных им воздействий, и это определило ее природу: зеленый и черный цвета. Свойства карты — вольное творчество разработчиков на основе текста от Грегори и Бредли. Итог — сильнейшее существо, которое изрядно повлияет на дальнейший метагейм в Типе.

В завершение приведу слова разработчиков: "Только помните — вы сами просили о нем. :)". Короче, ушли от ответственности.

### Spiritmonger

3 ♣♣, Creature — Beast, 6/6

Whenever Spiritmonger deals damage to a creature, put a +1/+1 counter on Spiritmonger.

♣: Regenerate Spiritmonger.

♣: Spiritmonger becomes the color of your choice until end of turn.

Spiritmonger выглядит как лучшее существо

во из набора. Прекрасно ляжет в колоду на Fires of Yavimaya, в лимитед — абсолютный чемпион по первым пикам... что еще сказать? Три-четыре штуки найти будет крайне сложно.

### Suffocating Blast

1 ♠♠, Instant

Counter target spell and Suffocating Blast deals 3 damage to target creature.

Очередная «фановая» карта, которая не лезет в колоду: существа может не быть, оно может быть защищено от цвета или не быть целью, и к тому же — это все крайне дорого.

### Symbiotic Deployment

2 ♣, Enchantment

Skip your draw step.

1, Tap two untapped creatures you control: Draw a card.

Интересная и сложная карта. Возможность получать больше карт, чем одну в draw step, привлечет внимание любителей покомбинировать, вот только хорошей базы для Symbiotic Deployment пока нет. К ней в комбинацию напрашивается Squirrel Wrangler и Groundskeeper, Nemata, Grove Guardian и... опять Opposition? К сожалению, все колоды, использующие зеленую базу для генерации подобных эффектов, сейчас крайне уязвимы для двух карт: Plague Spitter и Hibernation, а поэтому всерьез задумываться над колодой на Symbiotic Deployment, увы, не придется. А если захочется-таки подумать — вспомните Recycle + Exploration + Quirion Ranger + Concordant Crossroads с тучей эльфов и одним Fireball'ом. База этой колоды намного качественнее, но, тем не менее, колода имела лишь среднюю играемость.

### Temporal Spring

1 ♣♠, Sorcery

Put target permanent on top of its owner's library.

Великолепная карта, и если не считать враждебных цветов в стоимости, то ее свойство замедлять оппонента в развитии может пригодиться как в агрессивной, так и в комбо-контрольной колоде. Но недостатком является присутствующая таким картам скорость sorcery. Исключение состав-

ляет, пожалуй, лишь Submerge, прекрасная сайдбордная карта из набора Nemesis, но она умеет убирать только существ, а это может сложить наверх и Rishadan Port, и Phyrexian Scuta, и Blinding Angel.

### Vindicate

1 ♠♠, Sorcery

Destroy target permanent.

Посмотрите чуть выше на обзор Temporal Spring — и забудьте все, что я вам сказал, потому что все это хорошо, но Vindicate на порядок лучше. Desert Twister за три маны?! Это, безусловно, новый хит, и мы, несомненно, будем придумывать свои и ждать чужих реализаций колод, использующих эти цвета и эту карту. Среди прочего, одна из карт, благодаря которой черно-белые колоды выглядят отнюдь не утопически.

### Whirlpool Rider

1 ♠, Creature — Merfolk, 1/1

When Whirlpool Rider comes into play, shuffle the cards from your hand into your library, then draw that many cards.

С нами три новых существа, аналогичных этому, с эффектом Winds of Change. Насколько это хорошо — мы опять же скоро узнаем, но то, что Whirlpool Rider — вполне игральная карточка, сомнений не вызывает. Агрессивная колода на merfolk'ах будет только рада обменять лишние земли, скопившиеся в руке, на новые карты. Будем ждать и возможных комборешений с этой картой.

### Yavimaya's Embrace

5 ♣♣♣, Enchant Creature

You control enchanted creature. Enchanted creature gets +2/+2 and has trample.

И в заключение обзора вот такая карта-шутка. То, что это неиграемо из руки, становится понятно по ее стоимости в восемь ман, а вот то, что к этой карте не переиздали Academy Rector'a или Replenish, весьма странно. :)) ■






# Третья редакция

# DUNGEONS & DRAGONS ПОЛУГODOVOЙ ОПЫТ

# против AD&D



Третья редакция прославленной ролевой системы **Dungeons & Dragons** вышла более полугодя назад, и пришло время делать выводы о ее специфике и сбалансированности. Насколько далеко ушла она по сравнению со Второй редакцией AD&D и как сильно изменилась механика и динамика игры, то есть то, что принято называть термином геймплей? Подробно и аргументированно ответить на эти вопросы можно было, лишь посвятив Третьей редакции несколько месяцев игры.

## Между Второй и Третьей



Название «Третья редакция» весьма условно. Официально свод правил, находящийся в трех руководствах (*Player's Handbook* — основные правила для игрока, *Dungeon Master's Guide* — для ДМа и *Monster Manual* — сборник о существах, универсальных для миров D&D), именуется просто **Dungeons & Dragons** (без упоминания слова «edition» и каких-либо числительных), так же, как и самое первое издание правил семидесятых годов, т.н. «классика». «Третьей редакцией» новые правила называют для того, чтобы различать их со Второй редакцией **Advanced Dungeons & Dragons**, вышедшей в 1989 году, а также как дань безрезультатному ожиданию фанатов данной системы, которые с надеждой заглядывали в будущее компании TSR и жаждали получить «на-

AD&D. Третья редакция AD&D от TSR никогда не увидит света, так как фирма оказалась на грани банкротства и была выкуплена гигантом «карточной» индустрии компанией **Wizards of the Coast**, которой мы и обязаны появлением новой игры под старым именем **Dungeons & Dragons**.

## Dungeons & Dragons на PC

Новые правила ни в коей мере не являются модификацией Второй редакции AD&D. Считать их Третьей редакцией неправомерно: различия между Второй редакцией и так называемой Третьей настолько велики, что, по существу, Третья редакция вполне может считаться независимой системой. В данной статье термин «Третья редакция» употребляется из-за того, что он стал обиходным в среде ролевых игр.

В то время как сообщество ролевиков тестировало новейшую систему правил **Dungeons & Dragons**, компания **Interplay** продолжала выпускать компьютерные игры, все еще базировавшиеся на снятой с производства системе AD&D, но в этих играх видно также желание продемонстрировать некоторые новинки Третьей редакции. К этим новинкам относятся максимум хитов на первом уровне персонажей в **Icewind Dale**, «тайная атака» (sneak attack) вора и некоторые бардовские способности в **Heart of Winter**, новые классы в **Baldur's Gate 2**: monk и sorcerer.

Все новые игры, сделанные по лицензии **Wizards of the Coast**, в частности, **Neverwinter Nights** и **Pool of Radiance: Ruins of Myth Drannor**, будут основываться на системе Третьей редакции, что заставляет геймеров-ролевиков задуматься над вопросом: что нового в Третьей редакции по сравнению со Второй, хорошо знакомой по годам игры в творения SSI и Interplay?

## Характеристико-опытные различия

Для игрока приключения в мирах D&D начинаются с создания персонажа. Первое, что предстоит сделать при «генерации», — раскидать пункты по шести основным характеристикам (*ability scores*): силе (*Str*), ловкости (*Dex*), конституции (*Con*), интеллекту (*Int*), мудрости (*Wis*) и харизме (*Cha*). Как видим, спи-

сок характеристик по сравнению с AD&D не изменился, причем их минимальные и максимальные величины остались практически прежними — от 3 до 18, а у нечеловеческих рас некоторые характеристики уже при создании могут достигать 20.

Сходство со Второй редакцией здесь только поверхностное. Дело в том, что во Второй разница между величинами характеристик от 7 до 14 была абсолютно несущественной и практически не оказывала никакого воздействия на игровой процесс (совершенно все равно, к примеру, какой *Wis* ставить воину, магу и вору — 8 или 13), и лишь с отметки 15-16 начинались существенные бонусы. В Третьей все показатели, связанные с конкретной характеристикой, изменяются на каждом четном значении характеристики, а не вырастают скачкообразно с показателя 16. При этом модификатор равен нулю при величине характеристики 10, становясь отрицательным при величине меньше 10 и положительным при величине больше 10. То есть при величине характеристики 8 или 9 этот модификатор равен -1, при величине 12 или 13 — равен +1, и далее еще плюс или минус один за каждое следующее четное значение вверх или вниз от 10. Это означает, что характеристика с величиной 8 всегда ощутимо хуже той же характеристики с величиной 13, и способности, зависящие от характеристик, изменяются





плавню, чего не было во Второй. Вспомните, насколько во Второй редакции воин с силой 19 был мощнее воина с силой 17! В Третьей таких скачков больше нет. Если во Второй был смысл и стремление делать воина со Str, Dex и Con по 18 каждая, а оставшиеся характеристики занизить до 6-7, то теперь Int 6 или Wis 6 даже для воина является огромным минусом (в данном случае эти показатели для персонажа будут означать, что он вообще не получит ни одного умения на новых уровнях и будет иметь радикально плохой спасбросок против психического воздействия и очарования). В Третьей редакции нельзя тупо завышать одну-единственную характеристику в ущерб другим — выйдет боком.

Другое заметное нововведение Третьей редакции — рост характеристик с уровнями опыта. На каждом уровне опыта, кратном четырем, персонаж поднимает одну любую характеристику на один пункт. Это дает возможность как закрыть со временем «провалы» в ТХ персонажа, поднимая слабые характеристики, так и развивать одну-единственную характеристику за пределы человеческих возможностей (например, ловкость для стрелка).

Кстати, более не существует рубежей для такого развития: любая характеристика может иметь значение и 20, и 45, и хоть 1487, была бы лишь возможность «раскачать» ее до этого уровня. Напомню, что во Второй рубеж проходил по отметке 25 — выше характеристики не подымались даже у богов...

Уровни опыта в Третьей редакции также не имеют границ (дополнением *High Level Campaign* во Второй редакции они ограничивались 30-м уровнем), поэтому теоретически действительно можно развить, например, силу до показателя 1487.



## Расовые различия

Среди стандартных рас, доступных игроку, в *Player's Handbook* предлагается лишь одна новая — полуорк. Зато *Monster Manual* дает возможность не только испробовать одну из 17 новых рас (от хорошо знакомых гоблинов и кобольдов до троглодитов и змееподобных юань-ти) и большого количества подтипов стандартных (например, темных эльфов), но и попытаться представить себя в шкуре вампира, лича или вервольфа. Во Второй же редакции так и не появилось правил, объясняющих, как создать персонажа со способностями вампира или оборотня.

В Третьей не исчез ни один из стандартных классов персонажей, представленных во Второй. Более того, появились еще 3 оригинальных класса: варвар, монах и *sorcerer*, который по-русски может быть переведен как колдун. Варвар и монах представляют собой две разные концепции бойца: *варвар* — это берсерк, не владеющий грамотой, но прекрасно машущий топором и имеющий кучу хитов (d12 на уровень опыта), а *монах* (правильнее было бы назвать его монахом дальневосточного типа) — мастер восточных единоборств. Ни варвар, ни монах не используют заклинаний, тогда как *колдун* от природы наделен способностью к магии. Для того чтобы использовать заклинание, колдуну не нужно запоминать его перед сном из особой книги, как делают маги, у него и книги-то подобной нет. Колдун по желанию использует любое заклинание из тех, что знает, и общий лимит заклинаний в день у колдуна примерно равен лимиту у магов. Правда, выбор далеко не такой богатый, как у мага — колдун может знать всего несколько заклинаний каждого уровня, тогда как маг способен заучивать новые заклинания в неограниченном количестве, по мере появления свитков или чужих волшебных книг.

Во Второй редакции не существовало «справедливого» баланса между различными классами, и правила подтверждали этот постулат тем, что у каждого класса была собственная прогрессия опыта. Мы помним, как быстро развивались более слабые воры и жрецы и как медленно получали уровни паладины и могущественные маги. В Третьей наконец-то сделана попытка уравновесить все классы, и теперь они имеют единую прогрессию опыта. Удалось ли авторам Третьей редакции добиться сбалансированности всех игровых классов? В целом попытку можно назвать удавшейся, хотя некоторые «провалы» все же заметны невооруженным глазом.

Например, *Wizards of the Coast* провели опрос среди игроков, желая выяснить наиболее популярные детали Третьей редакции, и первое место в нем безоговорочно занял класс рейнджера (при том, что целью опроса вовсе не было выяснение самого слабого класса в игре!). Рейнджер действительно слабовато смотрится на фоне нововведенных варвара и монаха. Не очень сильными по сравнению с остальными классами выглядят все тот же колдун (у которого, как мне кажется, больше ограничений, чем возможностей) и бард. Правда, бард никогда не выглядел сильным с первого взгляда, богатейшие возможности этого класса могут раскрыться лишь в живой, а не компьютерной игре. Остальные же классы можно считать хорошо сбалансированными, хотя, с моей точки зрения, нет никакой мотивации избирать класс некромансера, самый слабый из магических классов; хотя — это специфика не самого класса, а лишь доступной ему группы заклинаний.

Не могу не отметить положительные изменения, произошедшие в Третьей редакции с классами вора, именуемого теперь бродягой (*rogue*), и жреца, теперь всегда называемого клириком (*cleric*). Если во Второй данные классы не без оснований причислялись к самым слабым, то теперь они стали едва ли не сильнейшими! Достаточным аргументом в пользу такого мнения выступают хотя бы «тайная атака» (*sneak attack*) бродяги, пришедшая на смену редко использовавшемуся удару в спину, и широкий выбор боевых заклинаний у клирика, кардинально меняющих в его пользу расклад сил в сражении.

## Профессиональные различия

Сильно изменилась по сравнению со Второй редакцией система профессий (*proficiencies*). Ранее профессии разделялись на две группы: боевые и небоевые. Теперь же, в Третьей редакции, разделение происходит по другому признаку: на умения (*skills*) и навыки (*feats*).

К умениям относятся все профессии, которые можно улучшить с помощью





новых уровней опыта. Сюда попадают все ремесла и профессиональные специальности (кузнец и навигатор, к примеру), знания (религия, история), прочие особые умения (например, искусства допроса, сбора информации или блефа). К категории умений теперь относятся и ряд специальных способностей отдельных классов, например, очарование животных у рейнджера и друида, а также все воровские способности, для развития которых вору выдавались особые процентные очки каждый уровень (взлом замков, поиск ловушек, обшаривание карманов и т.п.). Почти все специальные способности Второй редакции в Третьей влились в единую систему умений, но некоторые из них по-прежнему доступны лишь для определенного класса персонажей. Почти не существует «боевых» умений, то есть умений, способных помочь в сражении. Среди немногих примеров можно назвать езду верхом, акробатику и блеф (может использоваться для отвлечения внимания противника).

Любое умение привязано к одной из основных характеристик: так, например, поиск ловушек зависит от ловкости, а плавание — от силы персонажа. Кроме того, игрок может развивать умения, затрачивая на них специальные очки (*skill-points*), которые его персонаж получает на каждом новом уровне опыта. Отдельные умения для каждого класса считаются или ему присущими (*class skill*), или чуждыми (*cross-class skill*). Умение врачевания присуще классу клирика, но имеет мало общего с классами барда или варвара. Всегда выгоднее развивать именно «классовые» умения, так как на их развитие тратится вдвое меньшее количество очков, чем на «внеклассовые».

Как и во Второй редакции, для того, чтобы определить, насколько удачной была попытка использовать то или иное умение, делается так называемый чек (*check*), то есть проверка. Отличие новой редакции состоит в том, что теперь данный чек проводится против определенного класса сложности (*DC — difficulty class*), назначаемого ДМом. Во Второй же редакции, по существу, этот класс сложности был типовым, неизменяемым, редко применялись минимальные модификаторы. Гибкость класса сложности, определяемого в Третьей редакции для каждой конкретной ситуации, привносит гораздо больше реальности, чем ее было в старых правилах.

Большинство боевых профессий в Третьей редакции превратилось в **НАВЫКИ**. Навыками являются способности использовать определенный тип оружия, доспехов, щитов, возможности применять в бою определенные приемы: уклонение, разоружение, подсечку и т.п. Отсутствие данных навыков не запрещает персонажу атаковать конкретным оружием, носить доспехи или проводить прием, просто все это персонаж будет делать непрофессионально, то есть, говоря языком математической модели игры, с существенными минусами.

Навыки нельзя каким-либо образом улучшить с приходом нового уровня опыта. В игровой терминологии, человек или умеет драться вслепую, ориентируясь только по звуку (навык *blindfight*), или не умеет. Кроме боевых

возможностей к навыкам также относятся способность создавать магические предметы, физические особенности организма (способность лучше видеть и слышать, ускоренные рефлексы, улучшенный иммунитет и пр.) и ряд редких и ценных умений (*track*, то есть умение следопыта, например). Существуют навыки, доступные лишь отдельным классам. Персонаж получает новый навык на каждом уровне опыта, кратном трем.

## Генерация и чувство реальности

Как мы видим, отличия Третьей редакции от Второй выглядят весьма существенными даже при поверхностном рассмотрении. Целью большинства нововведений является упрощение и систематизация сложной математической модели Второй редакции, насыщенной большим количеством таблиц, параметров и переменных, которые в ходе игры приходилось обрабатывать при помощи многочисленных и весьма отличающихся друг от друга формул. Могу привести следующий пример, доказывающий, что создание персонажа Третьей редакции стало делом простым и недолгим: теперь вполне реальной сделалась возможность «генерить» персонаж «по памяти», то есть в отсутствии под рукою правил и таблиц, так как все правила и немногочисленные таблицы гармонично дополняют друг друга и легко запоминаются. А вот создание персонажа Второй редакции «по памяти» можно считать героическим поступком: такое количество плохо систематизированной цифровой информации тяжело уместить в голове, даже проиграв добрый десяток лет.

Другое положительное впечатление от Третьей редакции — усиление чувства реальности игрового процесса. Особенно это касается полностью переработанных систем основных характеристик (производные от их значений больше не делают гигантских скачков) и умений (класс сложности использования умения специально определяется для конкретного действия, причем правила подробно разбирают классы сложности для каждого умения).

## Что день грядущий...

В следующей статье будут рассмотрены два важнейших аспекта создания гибких и универсальных персонажей, практически невозможных во Второй редакции. Речь пойдет о новой системе мультиклассирования, то есть

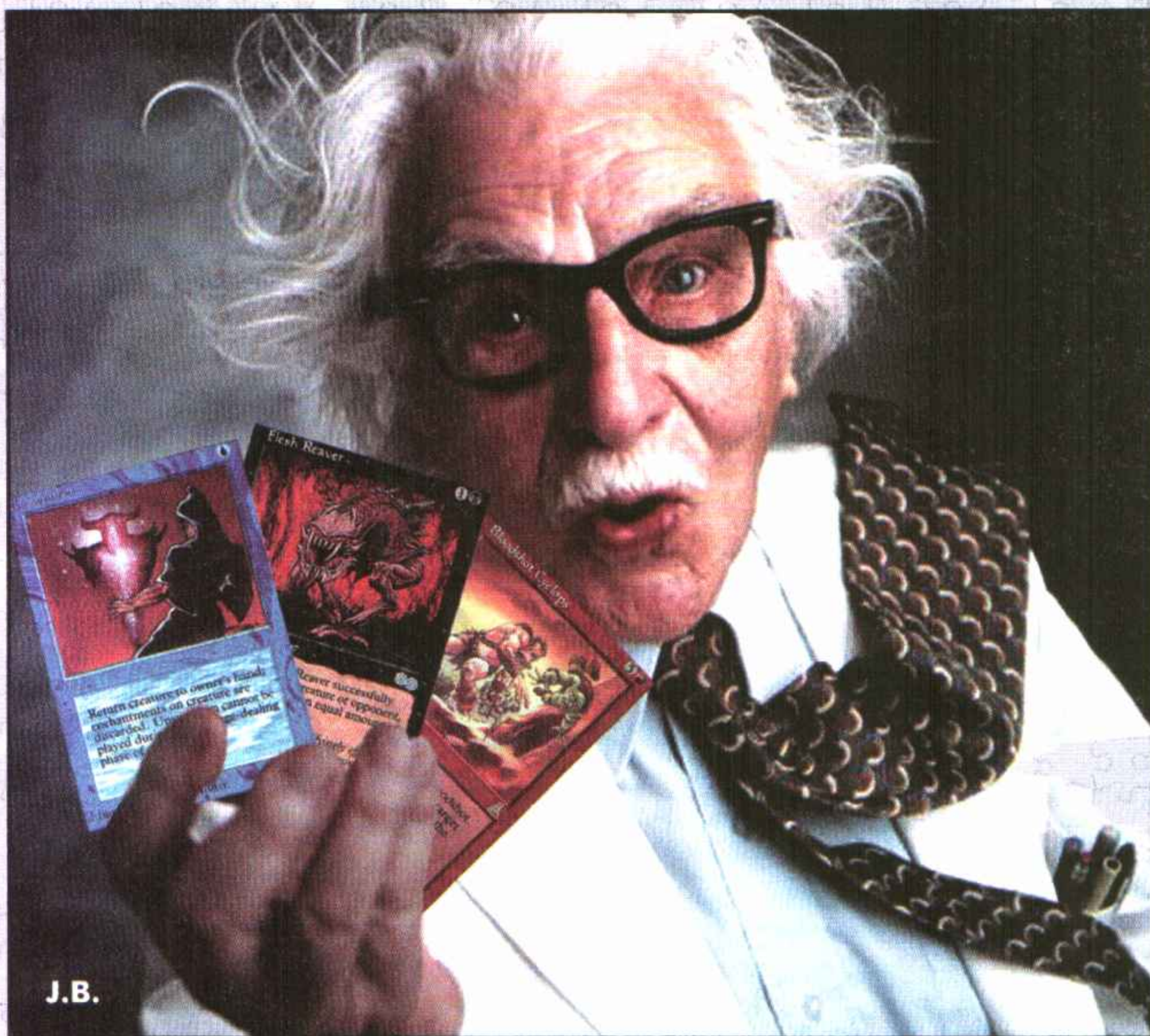
развития одного персонажа последовательно в разных классах, и системе престиж-классов, то есть классов, которыми нельзя начинать игру с первого уровня, но в которые персонаж может перейти при определенных условиях и некотором опыте. Также подробнее будет рассказано о расах и монстрах Третьей редакции, которые можно выбрать для игровых персонажей. И, конечно, нельзя обойти новую систему начисления опыта, в просторечии — «экспы». Обо всем этом вы сможете прочитать в следующем номере журнала «Игромания». ■







# ПЯТЬ ТУРНИРНЫХ ЗАДАЧ



J.V.

Задачи нынешней подборки коренятся в десятке различных сетов "Магии", вплоть до того, что в двух из них вы обнаружите карты из Apocalypse. Впрочем, кто чего не помнит или кто еще не сталкивался лицом к лицу с новыми картонными образчиками от разработчиков из Wizards of the Coast, может не рыться по всей округе, тормозя сайты и знакомых на предмет выяснения, что какая карта делает (и какого черта она это делает), а посмотреть текстовки карт в "Инфоблоке" на компакт.

Как обычно, мы следуем превратностям синусоиды и непредсказуемостям движения часового маятника, благодаря чему задачи в этот раз полегче, чем те, которые вы решали в предыдущем номере, которые, в свою очередь, были гораздо сложнее, чем те, которые вы имели радость порешать (и порешить) за номер до того, ну и так далее в порядке обратного хода. Таким образом, желаем вам всяческих побед и искренне надеемся, что если вы не сломали себе мозги на этом закрученном в бараний хвост и свиной рог вступлении, то сами задачи уж тем более покажутся вам проще, простите за вульгарность и неуместный фольклор, так вот — покажутся вам гораздо проще даже самой пареной и напрочь перепаренной репы. Удачи!

## Условия задач

Во всех случаях предполагается, что, кроме названных, никаких действий не происходит и вся приводимая информация является полной. Подразумевается, что находящиеся на столе существа уже миновали болезнь вызова (если не сказано иное). Везде, где количество земель на столе не указано, можно исходить из того, что у каждого из игроков они имеются любые (базовые) и в любых количествах.

Формулировки всех карт, названных в задачах, вы можете посмотреть на компакт в разделе "Инфоблок".

## I. Крабовые палочки



Начинается наш ход. На untap-фазе мы разворачиваем Horseshoe Crab, на котором нацеплен Hermetic Study, и три острова. В upkeep противник кидает Terror в Horseshoe Crab. Сможем ли мы

сделать финальный выстрел крабом в нашего противника, и если да, то сколько повреждений мы сможем нанести?

## II. Линия жизни на троих

У противника на столе лежат Sneak Attack, Lifeline и Cradle Guard в окружении трех лесов и трех гор. В свою первую главную фазу он использует способность Sneak Attack и пригоняет на стол



Weatherseed Treefolk, собираясь ринуться в атаку. Наш единственный блокер в лице Serra Angel выглядит уже не столь убедительно, и мы решаем, заплатив семь маны, мгновенно сказать Rout, до фазы атаки. Ответьте, где окажется каждое существо, находившееся в игре на этом ходу, по завершении хода.

## III. "Очи черные, очи гадные..."

Три очка жизни у противника и двадцать у нас, но вожаемая победа нам, похоже, только снится. Противник надежно окопался, выставив неприятнейших для нас защитников. Steadfast Guard и Crimson Acolyte против нашего одинокого Kavu Runner навевают тоску, тем более что одна из трех равнин на столе у противника не повернута. У нас в руке могли бы оказаться и более полезные карты, но приходится довольствоваться Flametongue Kavu и Singe'м.



Отдавать ход совсем не хочется, и мы играем Flametongue Kavu, указывая в качестве цели Steadfast Guard'а, на что противник разумно отвечает свойством Crimson Acolyte, давая Steadfast Guard'у защиту от красного цвета. Внимание, вопрос: сможем ли мы в этой ситуации и в какой момент бросить Singe в нашего Flametongue Kavu, чтобы повреждения,



доставшиеся **Steadfast Guard**у, были черного цвета? Опишите всю последовательность правильных действий. Или же напишите более правильную, с вашей точки зрения, последовательность дальнейших действий (можете распланировать события хоть до конца хода).

#### IV. Идолы нашего времени

У нас шесть, а у противника три очка жизни. Оппонент активизирует **Chimeric Idol**, не оставляет маны в пуле и собирается пойти в атаку всеми имеющимися у него существами, каковыми, помимо ожившего идола, являются два **Wild Jhovall**. У нас на столе обретаются **Chimeric Idol**, **Birds of Paradise**, **Planar Portal** и земли: две равнины, два леса, по одному **Ancient Spring**, **Geothermal Crevice**, **Irrigation Ditch** и **Keldon Necropolis**.



Мы решаем до стадии объявления блокеров сказать **Winnow** в его **Chimeric Idol**, заплатив поворотом равнины и леса, на что получаем в него **Misdirection** за альтернативную стоимость. Ах, как не хотелось бы терять своего идола! В руке у оппонента еще 4 неизвестных карты, и будем надеяться, что второго **Misdirection** у него нет и его карты не смогут повлиять на дальнейший ход игры. А мы постараемся придумать ответ, используя оставшиеся в руке **Wandering Stream** и **Wax/Wane**.

А также карты в библиотеке: **Fleetwood Panther**, **Scorching Lava**, **Spiritmonger**, **Crosis's Charm**, **Temporal Spring**, **Vine Dryad**, **Terror**, **Vindicate**, **Fog Patch** и **Mages' Contest** (часть названных карт — из сета **Apocalypse**).

#### V. Один голос против всех (да, да, нет, да)

Противник доведен до одного хита, однако на столе у него **Voice of All** с защитой от красного, на которого одет **Pariah**. У нас — два **Blazing Specter** и один **Goblin Legionnaire**... которые занимаются тем, что уныло наблюдают, как **Voice of All** равнодушно летает в атаку, снося с нас по два хита на каждом ходу. Постепенно он доводит нас до 4 хитов. Лежит, повернутый, готовится еще пару раз пропорхать и отпраздновать победу...

У противника карт в руке нет. У нас на столе три горы, два болота и две равнины, рука пуста, но следующей картой из библиотеки мы берем **Diabolic Intent**. Начинается наша первая главная фаза. Сможем ли мы выиграть эту игру, если в библиотеке остались: **Pyre Zombie**, **Putrid Warrior**, **Disorder**, **Pledge of Loyalty**, **Backlash**, **Stalking Assassin**, **Elite Archers**, **Terminate**, **Magma Burst**, **Sunweb**? Опишите наиболее оптимальную последовательность действий.

#### Дополнительная задача Плоть и кровь

Наш **Flesh Reaver** блокирует устремившегося на нас в атаку вражеского **Bloodshot Cyclops**. После того как повреждения идут в цепочку, мы играем **Unsummon** на **Flesh Reaver**. Объясните, что произойдет дальше и куда какие повреждения нанесутся, если вообще нанесение повреждений произойдет.



#### Как победить в конкурсе

1. Для победы требуется правильно ответить на все пять задач. Во вторую очередь будет учитываться время высылки ответов, а также изящность и разумность подобранных решений в тех ситуациях, где возможны различные варианты.

2. Если вы не справляетесь с любой одной из основных пяти задач, то можете заменить ее решением дополнительной задачи. Например, прислать ответы на первые три, пятую и дополнительную, отказавшись от четвертой. И второй вариант: если пять основных задач

решены с небольшими огрехами, то правильно сделанная дополнительная задача может эти огрехи компенсировать. Однако сама по себе дополнительная задача не является необходимой, и это ваша воля — решать ее или не решать.

3. Правильное решение подразумевает четкое объяснение последовательности действий с учетом приоритетов (если это важно) и построения цепочек. Предполагается также, что противник будет, в свою очередь, действовать оптимальным образом.

4. Куда и до какого времени присылать ответы, смотрите в блоке "Участие в конкурсах". Напоминаем, что письма по электронной почте считаются пришедшими на один день позже.

5. Призовой фонд в этой раз выглядит следующим образом:

Первое место —

6 бустеров **Apocalypse**

Второе место —

5 бустеров **Apocalypse**

Третье место — 4 бустера **Apocalypse**

Четвертое место —

3 бустера **Apocalypse**

Пятое место — 2 бустера **Apocalypse**

**Думайте, отвечайте и выигрывайте!**

#### Организаторы

Задачи составил

**СЕРГЕЙ ШАДОВ (shad23@chat.ru).**

Призы на конкурс предоставлены компанией "САГОНА".

Организация конкурса:

**DeD (dekaadr@softhome.net).**

Если вы приобрели к игре **Magic: The Gathering** и желаете узнать больше и научиться большему, необходимо посещать игровые клубы "Магии". Во-первых, только там вы научитесь играть на серьезном уровне и сможете собрать действительно сильную колоду, наменяя или купив недостающие карточки. Во-вторых, без практики клубной игры "Магия" процентов на пятьдесят-семьдесят утрачивает свою привлекательность и в скором времени наскучивает, как и всякое развлечение. Хотите уметь и любить играть — играйте профессионально. (с) "Мания" ■





# ТЕСТ # 11 ИГРЫ В ЛИЦАХ

Компьютерные игры состоят из множества деталей. Графика, звук, геймплей, сюжет. А еще — игры, в которых мы представлены конкретным персонажем, очень сильно зависят от его личных особенностей. Вспомните *Duke Nukem 3D*, *Tomb Raider*, *No One Lives Forever*. Было бы настолько потрясно рубиться в *DN3D*, если бы там оказался не Дюк Ньюкем, а какой-нибудь тупой обезличенный морпех? А *"Тамбовская Наездница"*? Разве не Лара Крофт создала ажиотаж вокруг серии? Я уж не говорю про Кейт Арчер, чьи реплики и тонкий английский юмор оживляли игру не меньше, чем ее снайперская винтовка.

Игры в лицах. Почему бы и нет? Внешность, поведение, речь, юмор главных героев не забываются. И не забудутся никогда. *Duke Nukem 3D*, *Tomb Raider*, *No One Lives Forever*, *Rune*, *Soldier of Fortune*, *"Проклятые Земли"*, *"Корсары"*. Участвуйте!

## Условия теста

К каждому вопросу прилагается по четыре варианта ответа. Таким образом, ваши шансы правильно ответить на вопрос возрастают на порядок, так как вам остается лишь выбрать, какой из предложенных вариантов — правильный.

Пользоваться можно любой проверенной информацией, лишь бы она совпадала с официальными источниками. Редакция желает вам успеха и победы!

### Вопрос первый

*Duke Nukem 3D* — эту игру знают, наверное, все. Вдоль, поперек и по диагонали. Но известно ли вам, откуда происходят многие знаменитые фразы Дюка Ньюкема? Фразы, правда, несколько переиначены и в некоторых местах с трудом узнаваемы, но все же узнаваемы. Итак, это — ужасник, который называется...

- А. Pet Sematary (Кладбище домашних животных)
- Б. Evil Dead (Зловещие мертвецы)
- В. Hellraiser (Восставший из ада)
- Г. Nightmare On Elm Street (Кошмар на улице Вязов)

### Вопрос второй

Давно это было... 1996-й год, наверное. Вышел *Tomb Raider*. В главной роли — Лара Крофт. Что тут поднялось! Много происходило — вы сами знаете, чего рассказывать. Но самым шокирующим "достижением" крофтомании можно считать патч, превращавший игру в...

- А. Tomb Raider vs. Indiana Jones
- Б. Diablo Raider
- В. Lara's Adventures Out Of Time
- Г. Nude Raider

### Вопрос третий

В последнее время шпионские боевики 60-х стали воспроизводиться во всех возможных вариантах. То очередной "Остин Пауэрс" выйдет, то вот *No One Lives Forever*. И хотя Джеймс Бонд не ушел на покой и сейчас снимается очередной фильм "бондианы", все же *NOLF* сильно отпечатались в сердцах народных, вплоть до того, что собираются снимать фильм про похождения бравой Кейт Арчер. Кстати, насчет Кейт Арчер. Как вы, несомненно, помните, главная героиня *NOLF* отличалась еще и тем, что постоянно таскала с собой...

- А. Заколку
- Б. Расческу
- В. Косметичку
- Г. Контрацептивы

### Вопрос четвертый

Древние мифы и легенды северных стран хронически не способны обходиться без викингов, богов-Торов (не путать с Ториками) и тому подобных персонажей. *Rune* прекрасно дает понять, что забывать эту тему не стоит. *Ragnar* жив, и вышедший недавно *Halls of Valhalla* это железно подтверждает. А в курсе ли вы, куда мечтают попасть все викинги?

- А. Рай, Небеса
- Б. Хель
- В. Нирвана
- Г. Валгалла

### Вопрос пятый

"A Soldier of Fortune is the name of a game..." Как-то мне попала мрзшка с этой забавной песенкой, за чьим авторством — увы, не знаю. Кстати, про "солдат удачи" пели еще "Дипы" (Deep Purple). А игру делала Raven Software. А помогал им в этом реально существующий наемник, уже отошедший от дел. Зовут его?..

- А. Арнольд Шварценеггер
- Б. Курт Рассел
- В. Джон Маллинс
- Г. Брюс Уиллис

### Вопрос шестой

Русские игры тоже не остаются в долгу перед ларами и дюками. Известный российский геймерам парень по имени Зак (от фамилии руководителя проекта — Дмитрия Захарова?), случайно попавший на аллод Гипат (*"Проклятые Земли"*), во все не хотел туда попадать. Он просто был...

- А. Крутым героем
- Б. Муад-Дибом
- В. Избранным
- Г. Никем он не был. Он домой хотел

### Вопрос седьмой

Еще одна русская игра — *"Корсары"* — с замечательным персонажем по имени Николас. Смелый корсар, хладнокровный убийца, хитрый торговец, романтический пират... Впрочем, его вы "делали" сами, на то в игре элементы РПГ были. А вот фамилия... согласитесь, фамилия у него прикольная:

- А. Шарп
- Б. Филипп
- В. Томпсон
- Г. Аристон

## Условия выполнения теста

См. раздел "Участие в конкурсах".

Подготовил **Святослав Торик** (torick@igromania.ru). Под редакцией **Геймера** (gamer.sobaka.igromania.ru).

## ПРИЗОВОЙ ФОНД

Его зовут Сэм. Крутой Сэм. Он герой одноименной игры. 3D Action в стиле старого доброго DOOM: Сэм, двустволка и монстры, материал для мясокомбината. Кровавейшая и убийнейшая играшка с Крутым героем в главной роли.

Пять коробок "Крутого Сэма: Первая кровь". Предоставлены фирмой "1C". Отдадим в хорошие руки.







# Wallpaper-Штурм



Ну что, художники компьютерного беспредела? Ваш час пробил. "Мания" предлагает вам поучаствовать в "Wallpaper-Штурме", новом конкурсе, идею которого подсказали нам **вы**, и никто, кроме вас. **Вы** попросили? **Мы** сделали. Распишитесь. Точнее — разрисуйтесь. Или как вам больше нравится.

Итак, **Wallpapers** (также известны вам как "обои", иногда употребляются в расширенной транскрипции: "обои для рабочего стола", а еще — "воллпейперы") представляют собою рисунок, предназначенный для помещения на десктоп в виде фоновой картинки. Он может быть абсолютно любым, начиная от сканированной акварели и заканчивая трехмерной графикой. Особенность, отличающая wallpaper от любой другой графики, состоит в том, что, во-первых, он всегда заточен под размер экрана (например, 800x600), и во-вторых, часто (но не всегда) предусматривает в своем дизайне то, что на нем будут размещаться иконки приложений Windows.

## Как действовать?

1. Как легко догадаться, нужно прислать сделанные вами обои. Именно вами сделанные, а не художниками Blizzard для Diablo 2. Обои должны быть в разрешении **800x600** или **1024x768** (лучше второе) в формате **.jpg** или **.bmp**. В первом случае — никакого сжатия не должно быть! Иначе вернем на доработку. ;) Во втором случае — **обязательно заархивированные** в **.ZIP**, **.RAR** или **.ARJ**. И, пожалуйста, **никаких самораспаковывающихся архивов**. Мы не горим желанием подцепить вирус и потом долго лечиться в диспансере им. Касперского.

2. Обои, вами присылаемые, должны иметь отношение к компьютерным играм. Не обязательно к конкретной компьютерной игре — вы можете сделать по мотивам или в духе игр. Скажем так: смоделировав город будущего, возникший среди пустыни после апокалипсиса, или создав экспозицию из орков да эльфов, самозабвенно упивающихся пивом, вы останетесь в рамках компьютерно-игровой тематики, а вот воспроизведя советский комбайн, осуществляющий уборку пшеницы, вы, безусловно, совершите похвальное с точки зрения патриотизма деяние, но, наверное, ваша работа тогда уже в этом конкурсе рассматриваться не будет (может, в другом, или не в этой жизни). Хотя, если вы присобачите к комбайну пару гаубиц, за рычаги

в комбайне посадите киборга, а пшеничные колосья превратите в миниатюрные баллистические ракеты, по логике вещей подходящие для тех самых гаубиц... то, наверное, вы будете одним из претендентов на победу в нашем конкурсе! :)

Помимо того, вы можете использовать **ЛЮБЫЕ** готовые изображения. Не нужно быть художником, чтобы принять участие в конкурсе, достаточно обладать знанием (опять же — не обязательно профессиональным) хорошего графического редактора, наличием этого самого редактора (странно, правда?) и — воображением. Можете взять пяток воллпейперов от Blizzard по второму Diablo, вырезать оттуда персонажей и расположить их на фоне... да хоть того же комбайна, если именно такой расклад вам кажется концептуальным! А можете взять карты всякой собаке уже известного Magic: The Gathering, насканировать с них зверья по-симпатичней (с зубьями да когтями, с очами страстными да голодной слюной по колено), потом повывидать откуда-нибудь из И-нета фоток танков да вертолетов, преобразовать их так, чтобы выглядели как будто бы нарисованные, и затем сравнить этих самых монстров с этими самыми как бы рисованными вертолетами да танками, типа, кто победит: грубая техническая сила или грубая фэнтезийная сила.

Никаких ограничений нет. Творите как угодно. Единственное условие — в духе компьютерных игр. И так, чтобы итоговый результат все-таки был *вашего авторства*, а не слегка видоизмененной чужой картинкой или картинками.

3. Принимается от одной до пяти работ от одного участника. Присылать "вот пять, которые на конкурс, и вот еще тридцать, чтобы вы могли заценить!!!", не надо. Если нам понравятся ваши пять — мы попросим вас прислать еще, если у вас есть. Донести до нас результаты своего кропотливого творческого труда вы можете следующими путями:

1) по электронной почте: **wallpapers@igromania.ru**. Совершенно верно — ящик создан специально для конкурса!

2) по обычной почте (на дискетках): Россия, 109559, г. Москва, Тихорецкий бульвар, д. 1, оф. 465.

Можете привезти лично, если по-другому не получается. Вообще же, еще раз сообщаем (-юм, -ям, -вам), что отправить дело рук своих всегда можно через Интернет-кафе, от знакомых, в компьютерном

клубе и вообще откуда угодно, было бы желание. Как там в рекламе говорилось, кричалось, оралось? "Не тормозни — сникерсни", И-нет найди, обои отошли, и далее в ритме народно-фольклорной частушки.

4. Все присланные работы, кроме отстойных (всегда всей душой надеемся, что таковых не будет, но, как показывает практика, таковые всегда находятся :-)), будут выложены на компакт-диск "Мании"! Под вашими именами, конечно же, и с тем сопроводительным текстом, который вы напишете, присылая порождения компьютера своего, рук своих, усилий своих и прочего своего, что к делу приспособится. А вы этот текст напишете? А это ваше дело. Хотите — пишите. Например, "меня зовут Вася, у меня своя страничка, заходи, кто хочет!", или "Вот уже пять лет, как я занимаюсь компьютерной графикой...", или "Ненавижу Лару Крофт, дура набитая, зато Дюк Ньюкем — ну такая очаровашка!..", и т.д. Что напишете, то и будет; ничего не напишете — ничего страшного, ваше имя все равно будет, конечно же, присутствовать.

5. Крайний срок, до которого мы принимаем ваши работы, — **15 сентября**. Времени хватит! ;)

## А если я выиграл?

Авторы десяти лучших произведений получают по специальному компакт-диску "Мании", на котором будут располагаться воллпейперы из десятков известных хитовых игр. Огромное количество обоев самого высокого качества. Участвуйте — и диск станет вашим!

**Внимание!** Это — не все призы. Будет еще серия, о которой мы объявим в следующем номере. Можете быть уверены — они вас не разочаруют! ;)

И последнее. В качестве зачина предлагаем вашему вниманию красивый wallpaper от Ильи "J.B." Галиева, нашего дизайнера. Его творение вы найдете на компакт-диске этого номера "Мании" в разделе "По журналу" — "Мозговой штурм".

Ну что, народ, художники компьютерного беспредела? Успеха вам на творческой стезе, ярких красок и сверкающего вдохновения. Удачи! :)

**Всегда ваш — Геймер**  
(**gamer.sobaka.igromania.ru**)  
(напоминаю: **wallpapers@igromania.ru**, не надо бомбардировать мой "собачий" ящик, у него хрупкая душа и ранимая натура! ;))





# КРОССВОРД #7



Пациенты живы? Доктор, я вас спрашиваю! Ах, живы... Ну, здравствуйте, мои дорогие пациенты! Доктор тут на самом деле ни при чем — он как жил в своем "Rulezz&Suxx", так там и живет. А приветствует вас Торик, Вел. и Уж., который по ходу дела придумал еще одну вариацию пытки под кодовым названием **Кроссворд №7**.

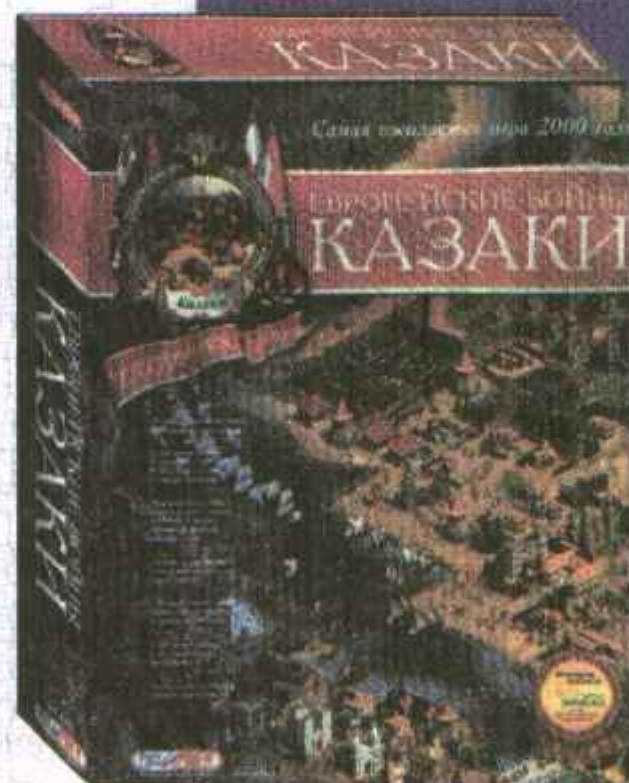
Нынешняя пытка ничем не отличается от предыдущих вариаций, кроме того, что средняя сложность вопросов немного подросла, благодаря чему есть уверенность, что ваши мучения при отгадывании претерпят пусть не кардинальный, но ощутимый рост в сторону эскалации страданий на сантиметр головного пространства по ракурсу затрачиваемого на решение **Кроссворда** времени. Но не могу не надеяться и не надеяться не могу, что призы, которыми щедро одарила наш конкурс компания "Руссобит-М", повысят ваш боевой тонус и здоровый дух в измученном теле, принесут вам долгожданную и желанную победу. Вступление окончено, спасибо за внимание, рукоплескания

оставьте на потом, можете приступать, и пусть ваши игровые знания окажутся адекватны поставленной задаче.

**По горизонтали:** 1. Когда-то название этой игродельческой конторы было "Epic \*\*\*\*\*". 4. Продолжение Lost Vikings. (последнее слово названия) 8. Неудачная фэнтезийная стратегия, чем-то похожая на Heroes of Might & Magic и Age of Wonders. 10. Скилл у Амазонки из Diablo 2, увеличивающий точность атак. 11. Первым делом, первым делом — вертолеты... Как называется игра про "командный" вертолет Ka52? (последнее слово названия в оригинальной английской версии) 12. Эта игра считается самой сбалансированной RTS. 13. У этого клана из "Сегуна" Ninja и Shinobi стоят дешевле. 15. Оглушающе-ошарашивающая магия. (есть в Diablo 2, Might & Magic VII и др.) 17. Игра от украинских разработчиков Action Forms. (последнее слово названия) 19. Вышедшая летом ролевая игра про зиму.

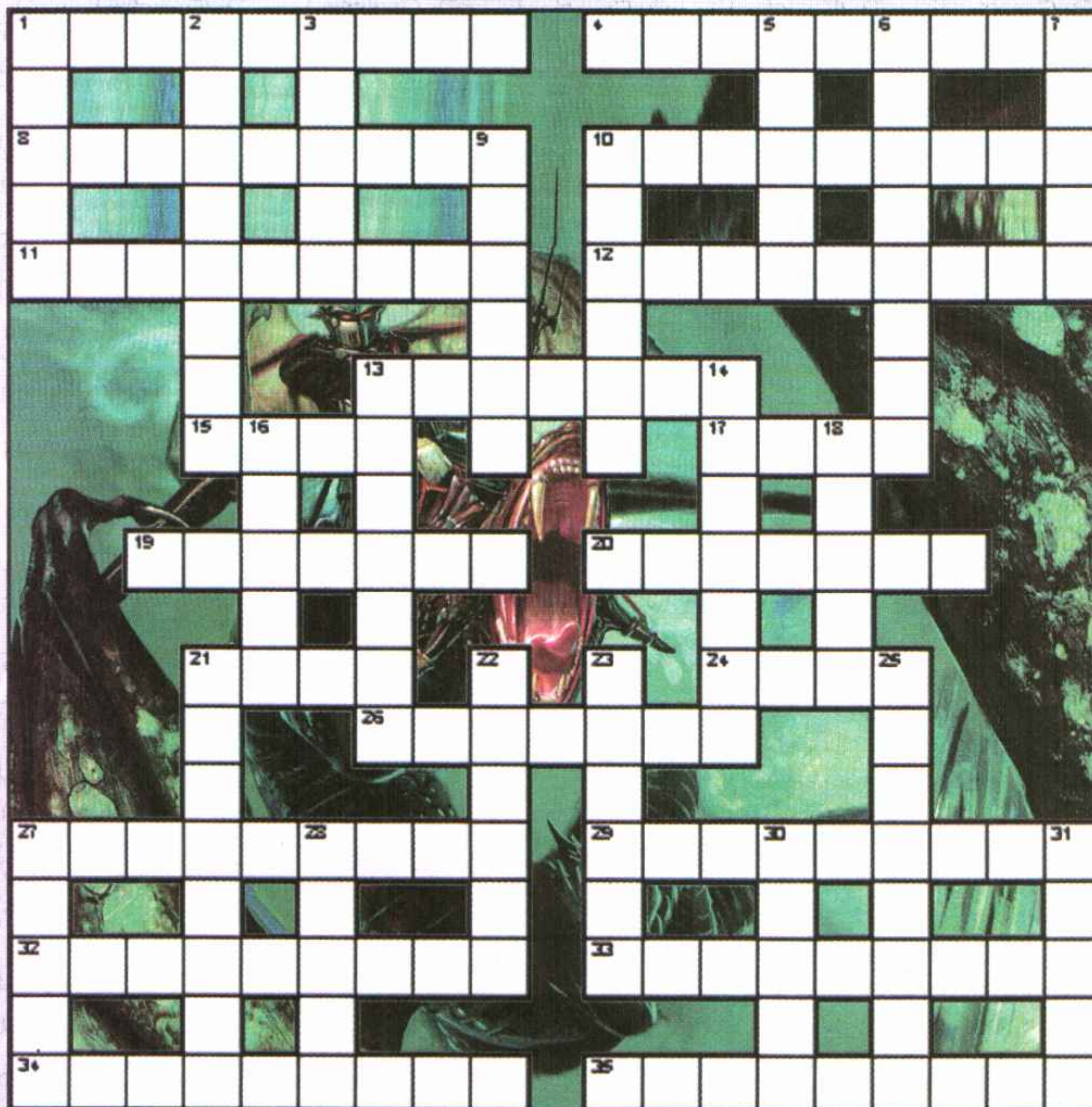
## ПРИЗЫ

Целых 5 (ПЯТЬ) коробок с известнейшей отечественной стратегией "Казачьи войны" будут предоставлены тем, кто выйдет из пыточной с зажатыми правильными ответами в уцелевшей руке. Потенциальные отлучавшиеся победители уже заранее могут говорить "спасибо" фирме "Руссобит-М", любезно представившей эти призы на наш конкурс.



(первое слово названия) 20. Одна из множества экономических стратегий от Impressions Games. 21. Первая игра с участием частного детектива Текса Мерфи. (одно из слов названия) 24. Варварский скилл в Diablo 2. (второе слово названия) 26. Клон Age of Empires полугодовой давности. Сюжетно — про Америку. (ключевое слово) 27. Third Person Action в мире Might & Magic. (первое слово названия) 29. Ролевой сериал — Fairy Tale \*\*\*\*\*. 32. Фирма, разработчик и издатель, прославившаяся такими играми, как Full Throttle, Monkey Island, Maniac Mansion. 33. Еще не вышедший клон Dungeon Keeper от Mucky Foot Studios про космическую станцию. 34. Известнейшая пластилиновая игра. 35. Наверное, это единственная аркада, которую когда-либо делала Westwood, да еще и по известному ужасу. (первое слово названия)

**По вертикали:** 1. Разработчики позапрошлого 3D Action про фашистов — Mortyr. (второе слово названия) 2. Templar \*\*\*\*\* — здание в StarCraft, позволяющее изучать Psionic Storm. 3. Сюжетное продолжение "Цивилизации" — но не Civilization 2! (первое слово названия) 5. Удобное оружие для амазонки из Diablo 2. 6. Без этой игры не было бы и StarCraft. 7. И снова здравствуйте: симулятор автогонщика. (второе слово названия) 9. Великолепный квест примерно 1995-го года





выпуска. Его название состоит из восьми слов. Нужное вам — последнее. 10. Грустная история почтальона-маньяка от Running With Scissors. 13. Про этого героя было снято всего три полнометражных фильма. А также сериал, "дополнения" и ОГРОМНОЕ количество игр на разных платформах. Кстати, говорят, Харрисон Форд уже дал согласие на участие в четвертой части. (назовите имя героя) 14. Star Trail — это вторая часть. Shadows Over Riva — третья. Третья часть чего? 16. \*\*\*\*Park, например. 18. Девушка, катающаяся на драконе, могла быть замечена

вами в игре... (последнее слово названия). 21. Один из первых русских 3D Action. 22. Aliens \*\*\*\*\* Predator. 23. У нас эта игра известна как "Морские Титаны: Зов Глубин". В оригинале она зовется намного проще (второе слово названия). 25. Умение вампира из Might & Magic VIII, позволяющее ему превратиться в туман. 27. Как зовут отважного раллийца, который принимал участие в создании недавно выпущенной второй части этих знаменитых автогонок? 28. Самое распространенное название для всех мрачных игрушек. \*\*\*\*\* Track, Shadow of \*\*\*\*\* , \*\*\*\*\*trap Dungeon

и так далее. 30. Один из четырех первоосновных элементов магии. 31. "Уклонческий" скилл в Diablo 2.

### Комментарии

1. Все слова, зашифрованные в Кроссворде, даны на английском языке. Слова с апострофами пишутся без оных. 2. Условия участия смотреть в соответствующем разделе. 3. Кроссворд с н-дцатой попытки сделал Святослав Торик, [torick@igromania.ru](mailto:torick@igromania.ru). С превеликим удовольствием предотвращал эти попытки Геймер, [gamer.sobaka.igromania.ru](mailto:gamer.sobaka.igromania.ru).



## СКРИНТУРС #7



И снова здравствуйте! У нас "Скринтурс". А у вас? А у вас должен быть компакт-диск, без которого весь нижеприведенный текст теряет свою актуальность и функциональность ввиду отсутствия своего материального представительства и воплощения.

Все осталось по-прежнему: первые шаги заключаются в том, что вам нужно взять компакт-диск, прилагаемый к журналу, найти там раздел "Скринтурс" и в него заглянуть. Внутри вы найдете девять скриншотов из различных игр. Нашли? Теперь вам нужно определить, из какой игры какой скриншот взят, написать нам письмо, где указать все это, и отправить его в соответствии с условиями, прописанными в разделе "Участие в конкурсах".

По старой доброй традиции, в призовой фонд "Скринтурса" попадает очередной хит. Нынче это **Fallout Tactics: Brotherhood of Steel**! Учтявая, что игра вряд ли нуждается в представлениях, я вам не скажу, что это хитовейшая походовая стратегия в мире **Fallout**. Вы же и так это знаете, верно?..

Составитель "Скринтурса": Святослав Торик



# Конкурс по картам для COUNTER-STRIKE Часто задаваемые вопросы и ответы.

В прошлом, июньском, номере "Мании" мы объявили конкурс по картам для Counter-Strike. К настоящему моменту нам пришлось несколько уровней и огромное количество вопросов на тему конкурса. Мы решили составить такой FAQ (Frequently Asked Questions), в котором все эти вопросы будут всесторонне освещаться.

На вопросы отвечает председатель конкурсного жюри от "Мании" — [or@NGE](mailto:or@NGE) ([orange@igromania.ru](mailto:orange@igromania.ru)).

1. Могут ли в конкурсе участвовать две или более карт от одного участника?

Нет. Дабы уравнивать шансы на победу, мы рассматриваем только одну карту от каждого участника. У вас несколько? Выбирайте самую лучшую.

2. Могу ли я прислать карту, сделанную давно, но не для конкурса?

Да, рассматриваются все карты, кроме тех, что уже участвовали в каком-либо ином конкурсе.

3. В условиях конкурса сказано, что рассматриваться будут только карты для режимов CS, DE и AS. Но ведь существует еще режим es (побег), да и модификация Knife Arena... Почему вы не принимаете их на конкурс?

Карты ES рассматриваться не будут по причине очень низкой популярности этого режима, а Knife Arena не входит в стандартную поставку Counter-Strike.

4. Не Counter-Strike единым живут геймеры! Как насчет карт для других модов или для оригинальной Half-Life?

Нет. Конкурс по картам только для Counter-Strike.

5. Можно ли перед отправкой карты на конкурс «обкатать» ее на каком-нибудь из публичных серверов?

Не можно, а нужно! Если нет возможности опробовать карту с живыми игроками, пользуйтесь хотя бы «услугами» ботов.



6. В условиях конкурса есть пункт о так называемых «римейках». У меня вопрос — что будет считаться римейком? Ведь *de\_dust* с *de\_dust2*, например, «роднят» только похожие текстуры, в то время как структура уровня совершенно другая. А тем не менее, второй «даст» многие называют римейком первого...

Объясняем: римейком считается карта, сделанная на основе существующей карты, т.е. если вы возьмете тот же *de\_dust*, поставите там пару новых ящиков и сделаете новый проход, это и будет римейк. Если же вы, используя текстуры *de\_dust*, сделаете совершенно новую карту, это уже не римейк.

7. Карта с *waypoint*'ами для ботов получает преимущества перед другими?

Видимых преимуществ карта не получит, но наличие *waypoint*'ов крайне желательно.

8. А для чего вам потребовались исходники карт?

Для определения оригинальности и авторизации карты. На компакт-диск исходники выкладываться не будут.

9. Будет ли при оценке карты учитываться параметр *r\_speeds*?

Будет, но не в первую очередь, так что можете себя не ограничивать.

10. Могут ли несколько человек принимать участие в работе над картой, и кто из них получит приз в случае победы?

Могут. Кому получать приз — решать вам.

11. А как вы поступите в том случае, если придут две одинаковые карты от разных авторов?

Одинаковых карт не бывает. Но в случае, если от двух лиц придут идентичные или очень похожие друг на друга карты, оба участника либо смогут внятно объяснить причины недоразумения, либо дисквалифицируются. Даже если это супер-классная карта.

12. Не могли бы вы напомнить условия конкурса?

Напоминаем! ;)

## Условия участия

Для участия в конкурсе вам нужно создать свою карту для Counter-Strike с одним из трех режимов игры (спасение заложников (CS), закладка бомбы (DE) или сопровождение очень важной персоны (AS)) и выслать готовый уровень на специально созданный для конкурса e-mail: [counter@igromania.ru](mailto:counter@igromania.ru).

Вы также можете выслать карту на любом популярном носителе (CD-R, CD-RW, DVD-R, дискеты 3.5", Zip-дискеты) в редакцию по адресу: Россия, 109559, г. Москва, Тихорецкий бульвар, д. 1, оф. 465. На конверте обязательно указывайте: «CS-конкурс». Не забудьте написать свое имя и фамилию, а также адрес, телефон, e-mail, дабы с вами можно было связаться в дальнейшем.

## Обязательные условия участия

1. Карта должна быть создана с нуля. Римейки — измененные варианты существующих карт — на конкурс не принимаются. Уровень должен быть полностью откомпилирован (*qbsp*, *qrad* и *vis* с максимальными параметрами). Наличие в архиве исходников карты (файлов *.map* и *.rmf*) также является обязательным условием. Карты без исходников рассматриваться не будут. И наоборот — исходники без *bsp*-шек не принимаются.

2. К карте, присылаемой на конкурс, допускается присоединение дополнительных текстур, звуков и моделей (но не моделей игроков и оружия). В этом случае от вас потребуется сама карта и необходимые к ней файлы. Но не переусердствуйте — оставьте в архиве только файлы, необходимые для нормальной работы карты. Удалите текстуры и звуки, которые не используются на карте. Запрещается изменять стандартные модели, элементы игрового интерфейса и программный код.

3. Вы можете использовать любой редактор, поддерживающий Half-Life. Например: Quake Army Knife 5.0 (QuArK), Qoole 99 или WorldCraft 2.0 и выше. Эти программы вы найдете на диске №6 «Мании». Также можно использовать Tread или QERadiant (любая версия с Half-Life плагином). Все редакторы работают с Half-Life (а следовательно, и с Counter-Strike).

4. Все файлы должны быть запакованы в архив *zip/rar* с соблюдением структуры директорий. Просьба не присылать самораспаковывающиеся архивы и инсталлеры — они рассматриваться не будут.

## А что потом?

Все карты будут оцениваться в первую очередь читателями, то есть вами. Вы сможете найти карты на компакт-диске «Игромании» (надо полагать, начиная со следующего номера: пока еще рано что-либо выкладывать), а также на сайте Counter-Strike.Ru. Каждую карту вы можете оценить по десятибалльной шкале. Письма с оценками присылайте на [counter@igromania.ru](mailto:counter@igromania.ru) либо на почтовый адрес редакции с пометкой: «CS-рейтинг».

Ваши карты будут обкатываться, рассматриваться и подвергаться всяческим исследованиям на официальном сайте конкурса - Polygon.Counter-Strike.Ru (ведущий проекта - PlaneCrazy). Там же вы можете запостить свое произведение, а также скачать карту-претендент и проголосовать за понравившуюся. В форумах Counter-Strike.Ru ожидается жаркое обсуждение карт-участниц.

Окончательный вердикт картам будет выноситься по трем параметрам: голосование на Polygon.Counter-Strike.Ru, голосование читателей Мании и мнение редакционного жюри. Председатель: [or@NGE](mailto:or@NGE) ([orange@igromania.ru](mailto:orange@igromania.ru)). Участники жюри: Илья «J.B.» Галиев ([jb@igromania.ru](mailto:jb@igromania.ru)), Геймер ([gamer.sobaka.igromania.ru](mailto:gamer.sobaka.igromania.ru)) и Святослав Торик ([torick@igromania.ru](mailto:torick@igromania.ru)).

Призовых мест — ровно тридцать. Каждый участник, приславший карту, вошедшую в тридцатку лучших, в любом случае получит: коробку с игрой «Крутой Сэм: Первая Кровь», выпуск журнала «Геймпостер» и уникальный компакт-диск «Igromania's Counter-Strike», который будет выпущен нами тиражом в 30 экземпляров. Первая двадцатка помимо вышеперечисленного получит еще и коробку с игрой «Дальнобойщики 2».

Тот, чья карта займет первое место, получит главный приз — суперсовременный системный блок от фирмы «Стайл Микро Системс — ПК» ([www.sunup.ru](http://www.sunup.ru)).

## Конкурс продолжается до 15 августа

Карты не рецензируются и не возвращаются. Редакция оставляет за собой право использовать карты в некоммерческих целях с обязательным указанием авторства. Редакция не несет ответственности за текстовое и графическое содержание карт и текстур.

Все организационные и технические вопросы по конкурсу присылайте на [counter@igromania.ru](mailto:counter@igromania.ru) либо на почтовый адрес редакции с пометкой «CS-конкурс». ■





# ПОДВЕДЕНИЕ ИТОГОВ ЗА №05/2001

## Ответы на "Скринтурс №5"

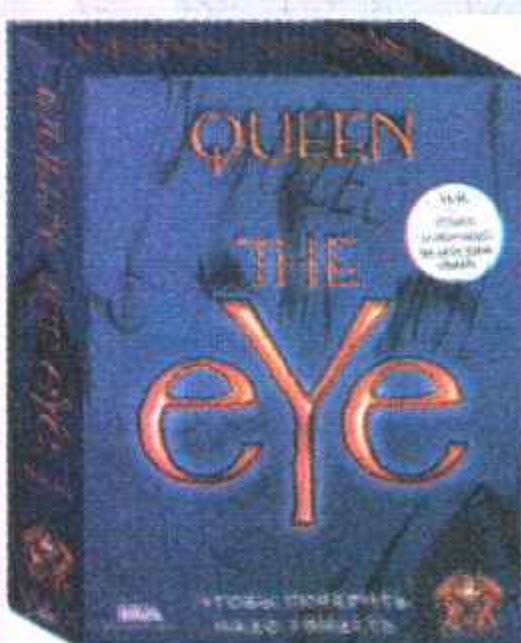


Я поражаюсь (с) Доктор. Неужто величайший "сим" современности aka SimTheme Park уже никому не нужен? За моей спиной аккуратной стопочкой возлежат пять коробочек, и в момент подведения итогов по "Скринтурсу" я уже серьезно подумывал — а не оставить ли их себе? Столько неправильных ответов к нам еще никогда не приходило. С превеликим трудом мы с Геймером наскребли нужное количество ответов — и под столом смотрели, и мешки с письмами перетрясли, и электронку раз десять пересматривали, пока главвреда не было, — увы и ах. Но тем не менее, ответы есть, победители есть, и это — следующие лица и никнеймы.

### Победители

1. Александр (energo@icc.surw.chel.su)
  2. Сидоров Николай (nikos@renet.com.ru)
  3. Березкин Д. Г. (Зеленоград)
  4. Семенов Денис (Санкт-Петербург)
  5. Shady Hacker (shadyhacker@yandex.ru)
- Поздравляем!

## Ответы на "Тест №9: Тяжелый рок в компьютерных играх"



Надо сказать, ваши ответы меня порадовали. Уж не знаю, откуда информацию брали, но писем было много, а правильных комбинаций "цифры-буквы" больше половины. Впрочем, это обуславливается одной маленькой деталью.

Все дело в последнем вопросе. Напомним вкратце: "Что сделала группа Yes по отношению к игре Homeworld?" Очень не-



Один из читателей даже предположил, что сингл звался "The Ladder". Нет, "The Ladder" — это альбом, на который вошла песня Homeworld (альбом, кстати, посвящен умершему в 1999-м году участнику Yes Брюсу Фэйрбэйрну).

В общем, верны оба варианта ответов: что 7. Б, что 7. Г. Для игры Homeworld группа Yes писала музыку, в частности — сингл Homeworld.

Остальные вопросы не вызвали подозрений и сомнений. Вот разве что наш всеильный Иван Рожнев обозначил: альбом KISS, связанный с годичной давности шутером, назывался Psycho Circus, а не MTV Unplugged. Ничего, и "заслуженные читатели Игромании" могут ошибаться. Вполне нормальное явление.

Система случайной выборки победителей действует и продолжает радовать: одно письмо из Красноярска, одно из Новороссийска, остальные — е-мьельные, без определенного места жительства... в смысле — отправления.

### Правильные ответы:

1. А, 2. В, 3. В, 4. А, 5. Г, 6. Б, 7. Б, Г.

### Призеры

1. Руднев Игорь (Красноярск)
2. Тыщенко Михаил (Новороссийск)
3. Bobrov (bobrovura@hotmail.ru)
4. Pavel Suvorov (pavlinius@mtu-net.ru)
5. BigMike (BigBearMike@yandex.ru)

Эти господа обрекли себя на верную смерть от счастья: сомневаюсь, что в России можно насчитать огромное количество граждан, имеющих Queen The Eye. И я даже с гордостью думаю иногда: мол, вон он, раритет мой, купленный черт знает когда, стоит на полочке...

## Ответы на "Кроссворд №5"

### Правильные ответы:

- По горизонтали: 1. Talonsoft, 5. Battlecry, 9. Patrol, 10. Eye, 12. Realms, 13.

большой процент ответивших убеждал меня, что Yes писала для игры музыку. Но в основном отвечали, что они записали только сингл Homeworld под одноименную игру.

- Atomic, 14. Poptop, 15. Law, 16. Ssg, 17. Imperia, 19. Lol, 21. Sin, 22. New, 23. Ice, 25. Invasion, 26. Frontier, 27. Oni, 28. Man, 31. Ion, 32. Axe, 34. America, 36. Nam, 37. Usa, 39. Insane, 41. Albion, 43. Carpet, 44. Sid, 45. Racing, 46. Transport, 47. Unleashed.

### По вертикали:

2. Appeal, 3. Outlaws, 4. Shogo, 6. Theft, 7. Ellipse, 8. Rising, 10. Escape, 11. Empire, 17. Indiana, 18. Andosia, 20. Orion, 24. Cyrax, 29. Meiers, 30. Lizard, 33. Omikron, 35. Bunnies, 36. Nascar, 38. Apogee, 40. Sheep, 42. Image.

### Призеры и их призы

1. Иван Рожнев (Пушкино) — No One Lives Forever
2. Игорь Руднев (Красноярск) — No One Lives Forever
3. Сергей Алин (Москва) — No One Lives Forever
4. Mike Gerasimov (или все-таки Darkmaster?) (dubrovomag@mail.ru) — No One Lives Forever
5. Денис Семенов (densse@mail.ru) — No One Lives Forever

Дорогие победители, призы к вам уже идут. Если через неделю после покупки журнала вы не получили приз — свяжитесь с редакцией (почта, телефон, телеграф...), возможно, по каким-то причинам приз выслать не удалось (например, Торик злобно умотал в отпуск и "забыл" отправить призы).

## Ответы на "Пять турнирных задач"

### 1. Проблемы саблезубых чудищ

Voice of All имеет защиту от красного



и, соответственно, может быть убита Thornscape Battlemage с кикером. То, что в стоимости кикера Thornscape Battlemage используется красная магия, не меняет цвет источника повреждений (зеленый). Соответственно, правильный ответ — убить Thornscape Battlemage'ом Voice of All



и объявить атаку. Как минимум, **Raging Kavu** должен пройти и принести победу.

*Примечание.* Для большинства отвечающих задача проблем не составила, хотя не все сообразили, что зеленому **Thornscape Battlemage** начхать на красный protection **Voice of All**.

## II. Хитрый следепыт

Так как мы всегда считаем, что противник играет правильно, то ответом на эту задачу следует признать последовательность из блокирования **Firebrand Ranger**’ом **Benalish Lancer**’а, использование его способности положить землю (конечно, это будет недостающее нам болото) и игра

**Agonizing Demise** с кикером в **Shivan Wurm**. После атаки у нас не останется существ, у противника — только повернутый **Benalish Lancer**, а соотношение по количеству жизни будет 2-2. Ни о каком выигрыше на этом ходу речи не идет, так как единственный вариант, когда мы выигрываем, это если

противник окажется самоубийцей и на опережение **Agonizing Demise** пожертвует **Fires of Yavimaya** в червя. Зато на следующем ходу в атаку устремится наш **Raging Kavu**, у которого haste и три в атаке...

*Примечание.* Порадовал энтузиазм кое-кого из отвечающих, сначала сыгравших способность **Firebrand Ranger**, а потом поставивших его в блок. Оригинально.

## III. Операция "Шиворот-навыворот"

Правильной последовательностью является:

1. Атака **Cavern Harpy** — у оппонента 4 жизни.

2. Попытаться скастовать **Ravenous Rats** с руки, но запретить их с помощью **Foil**, сыграв его за альтернативную стоимость и сбросив при этом остров и **Spite/Malice**.

3. На фазе оплаты противник вынужден будет потерять пять жизней, так как карт в руке у нас уже нет, а у него — аж целых 5.

*Примечание.* Безоговорочно решена всеми отвечающими, причем в самых разных вариантах. Кого только под **Foil** не скидывали!.. Некто умудрился даже сыграть крыс, потом вернуть за 1 жизнь **Cavern Harpy**, потом сыграть ее снова и отконтрить фойлом за альтернативную стоимость. И чем ему так приглянулись крысы, и за что он так невзлюбил гарпию? Решению это никак не мешало — просто противник потерял от **Dark Suspicions** не пять жизней, а ровно столько, сколько у него оставалось.

## IV. Эк, какие змеи — чудо как хороши!

В этой задаче есть красивое решение, которое отнюдь не является оптимальным, но все равно приятно, что некоторые читатели прислали два ответа на задачу.

Первый вариант. Блокируем **Flametongue Kavu** нашим **Jade Leech**, одного из **Vodalian Serpent** блокируем с помощью **Nightscape Battlemage**, а второго пропускаем, чтобы остаться после атаки с одним очком жизни. Далее, после ухода повреждений в цепочку, используем **Dream Thrush**, чтобы сделать один из наших островов лесом и сыграть **Fleetfoot Panther**, которая благодаря **Jade Leech** стоит 1GGW. Пантера приходит, исходящий от нее эффект гейтинга (т.е. что надо зверя поднять в руку) кладется в цепочку, **Tidal Visionary** красит **Nightscape Battlemage** в белый цвет и мы возвращаем его в руку. В итоге после атаки у нас на столе **Sky Weaver**, **Jade Leech**, **Tidal Visionary**, **Fleetfoot Panther** и **Dream Thrush**. У противника — два **Vodalian Serpent**. На своем ходу говорим **Nightscape Battlemage** с синим кикером, отправляя двух **Vodalian Serpent** противнику в руку, и идем в атаку на 12. У противника остается 4 очка жизни, и в свой ход он может поставить на стол лишь двух, к тому же — наземных блокеров. Выигрыш гарантирован, а каким образом будет происходить наша последняя атака, в общем-то, уже неважно. Можно поднять в воздух подкрашенного **Jade Leech**, а можно тупо ломаться всей толпой.

Вторым, более красивым, вариантом является все та же последовательность блокеров, забирание боевого мага в руку, но говорим мы его уже с красным кикером, уничтожая себе один из островов! В результате **Vodalian Serpent** никогда не смогут нас атаковать, так как оставшийся на столе остров **Dream Thrush** будет каждый раз перед атаккой противника переиначивать, скажем, в гору. Выигрыш достигается поднятием в воздух **Fleetfoot Panther** и покрашенного **Jade Leech**.

*Примечание №1.* Некоторые забывали трансформировать один из наших островов в лес с помощью **Dream Thrush** и несколько поспешно играли **Fleetfoot Panther**, не имея возможности доплатить за нее одну зеленую ману, обусловленную наличием **Jade Leech** на столе. Это — грубейшая ошибка, на которой срезалось большинство тех, кто претендовал на победу в конкурсе, решив все остальное.

*Примечание №2.* Некоторые перекрашивали **Nightscape Battlemage** в зеленый, некоторые — в белый. Интересно, чем у каждого был мотивирован соответствующий выбор? Время начинать писать диссертацию по психологии, господа. ;)

## V. Жестокая тирания

Этот вопрос оказался довольно тяжел в подсчете возможных заведомо неверных вариантов, но правильная последовательность такова.

1. С помощью **Planar Portal** берем **Urza's Guilt** — жизнь за эту итерацию не теряем, т.к. происходит эффект не «взятия карты», а положения ее в руку (put into your hand), используем всю ману, оставляя развернутым лишь один **Forsaken City**.

2. В свой upkeep уносим из игры **Allied Strategies** и одно из болот, чтобы развернуть два **Forsaken City**. Итого у нас семь развернутых земель.

3. В фазу взятия карты платим горой и островом за **Phyrexian Tyranny** и берем карту, какая это карта — не имеет значения. У нас осталось пять маны и все еще восемь очков жизни.

4. Теперь для начала стоит слетать в атаку **Carven Harpy** и довести счет жизни противника до 8. Затем, во вторую нашу главную фазу, положить на стол болото и, заплатив четыре маны, сыграть **Urza's Guilt**. Оставшиеся две маны заплатить за одну из карт, которую принесет **Urza's Guilt**, а за вторую придется терять жизнь, так как свободной маны больше нет. Итак, мы на игре **Urza's Guilt** потеряли шесть жизней, а оппонент — все оставшиеся восемь, так как у него, по условиям задачи, все земли повернуты и заплатить за взятие карт он уже не сможет.

*Примечание №1.* Вариант ответа с использованием **Agonizing Demise** в расчет не принимался в виду своей неоптимальности — через **Urza's Guilt** убийство противника происходит на порядок быстрее. Вообще, проверяя решения задач, под конец мы смотрели первым делом на две вещи: что ищется с помощью **Planar Portal** и, если **Urza's Guilt**, то используется ли свойство **Dream Thrush** для островно-лесистого метаморфозиса. Если все оказывалось ок (редко), то уже читали остальное.

*Примечание №2.* К вопросу об **Indentured Djinn**: не надо путать английские глаголы "may" и "must". Большая разница.

## Возвращение невозвращенца

Эта задача не столько на знание правил, сколько на сообразительность. По правилам, **Capsize**, сыгранный с кладбища с buyback, вернется в руку, но хитрость задачи мы оставили на математическом подсчете количества маны, необходимой для этих действий.

Правильной последовательностью нужно считать игру **Yawgmoth's Will** за болото и два острова, затем — **Dark Ritual** с кладбища, и у нас появляются три черные маны





к пяти развернутым землям; итога — восемь маны. Зная, что Capsize с buyback'ом стоит шесть маны, многим было непонятно, зачем их нам восемь. Вот тут и возникает совсем маленькая хитрость: оставив эти восемь маны в пуле, нужно сказать Capsize с buyback'ом (остается две маны), вернув себе в руку один из повернутых островов, затем положить его в игру — и вот теперь есть третья мана, которой не хватало, чтобы вновь сыграть Capsize.

### Победители

1. Дортман Игорь [dort@dat.ict.nsc.ru] — 4 бустера Planeshift + альбом для карт Ultra Pro в стиле 4-th Edition
2. Гориленко Игорь aka Gavr [petrakov@cityline.ru] — 3 бустера Planeshift + коробка для карт в стиле Urza's Legacy
3. abyssmal [abyssmal01@yahoo.com] — 3 бустера Planeshift + коробка для карт в стиле Urza's Saga
4. Sergei Badin [ezh-off@mail.ru] — 2 бустера Planeshift + коробка для карт в стиле Urza's Saga
5. Два бустера Planeshift остаются в редакции, так как полностью правильных ответов больше не было и, как следствие, пятое место осталось незанятым.

**Над подведением итогов работали: Святослав Торик, Геймер. Подготовка ответов на "Пять турнирных задач": Сергей Шадов, примечания — DeD. Разбор и сортировка пришедших ответов на конкурсы: Денис Давыдов и Святослав Торик. Осуществление выдачи призов: Святослав Торик (torick@igromania.ru). Призы на конкурсы предоставлены журналом "Игромания" и компанией "Саргона".**

## УЧАСТИЕ В КОНКУРСАХ

Для участия в конкурсах "Мании" вам требуется выслать нам правильные ответы до определенного срока, сделав соответствующие пометки на конвертах или в теме e-mail писем. Теперь подробно.

1. Правильные ответы должны выглядеть соответствующим образом для каждого конкурса. Например, Тест выглядит так: 1-А, 2-Г, 3-В. Кроссворд: 1. Gamer. 2. Sobaka. 3. Igromania. 4. Ru и так далее. Скриншоты: 1 — Приключения Крокодила Данди. 2 — Russian Davydoff's Gambit. Пять Турнирных Задач требуют развернутых ответов, где необходимо указывать номер и название задачи и, естественно, наиболее полный вариант решения оной.

2. На конверте письма или в теме послания **ОБЯЗАТЕЛЬНО** пишите название и номер конкурса, в котором вы участвуете. Если вы участвуете в нескольких конкурсах и шлете ответы бумажной почтой, присылайте ответы **РАЗНЫМИ ПИСЬМАМИ** (иначе сортировать становится очень сложно, и теоретически возможен вариант, что ответ на один конкурс будет учтен, а другой просто затеряется в общей массе).

3. **Присылать письма с ответами** можно как по почтовому адресу редакции, так и по электронной почте. Адрес редакции: Россия, 109559, г. Москва, Тихорецкий бульвар, д. 1, оф. 465. Электронная почта: editor@igromania.ru.

4. Ответы и победители афишируются ровно через номер. То есть, если конкурс опубликован в "Игромании" №04, ответы на конкурс с девяностопроцентной вероятностью будут в "Игромании" №06.

5. Если вы живете в Москве, то вам предстоит подъехать за призом в редакцию. Всем остальным, т.е. не москвичам, призы высылаются. Ко дню поступления журнала в розничную продажу призы уже должны найти своих владельцев. Если вы не получили свою награду в срок, свяжитесь с нами (по телефону, по почте или по электронке torick@igromania.ru) — возможно, произошел катаклизм и мы потеряли ваш адрес.

**С уважением — редакция (ака Святослав Торик).**

# ARK-SYSTEM

## ПРОИЗВОДСТВО CD



WWW.ARKCD.COM

E-mail: office@arkcd.com

ТЕЛ: 978-5644 • ТЕЛ./ФАКС: 978-2676

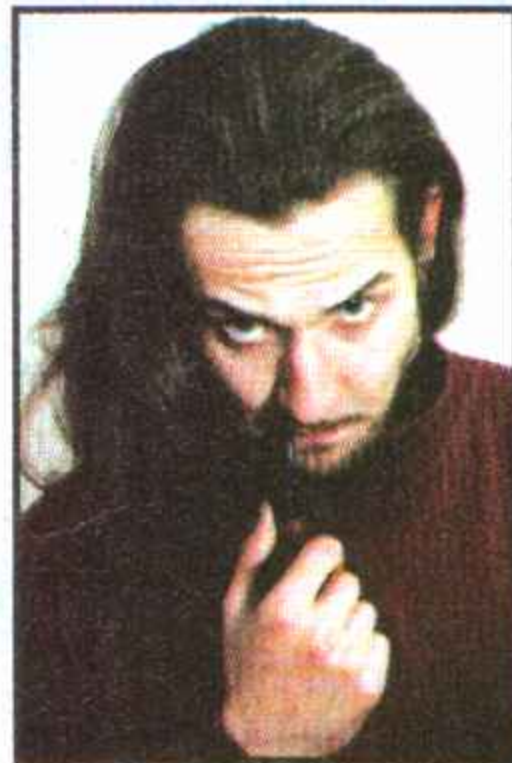




Привет и солнечного дня вам, дорогие читатели! За окном лето, которое не любил только зажавшийся эстет помещик Пушкин, а также Геймер, который вечно всем недоволен. Удивительно, что, несмотря на легко-

мысленное время года, письма вы пишете нам умные и серьезные. Мы решили собрать их в одну большую кучу и ответить на все сразу. Так что «Почта» перед вами не простая, а запредельная, в которой рассматриваются вопросы ВР — погружения в виртуальную реальность, ИР — искусственного разума и прочие актуально-аббревиатурные проблемы типа наличия жизни на Марсе.

Привет всем!



Как совершенно верно заметила наша очаровательная Катя, нынешняя «Почта» далека от журналистско-журнальных проблем, как Юпитер от Альфа Центавры (на космос потянуло... может, к подступающему полнолу-

нию?) и как пивной киоск от нашей редакции (целых шесть минут сорок шесть секунд быстрого ходу!). За последние несколько номеров поднялось и взошло, окрепло и заматерело, встало в полный рост и достигло половой зрелости несколько тем мозговывертской умозагубочной направленности, которым мы сегодня намерены дать окончательное разрешение, твердый заворот от глинобитных ворот, вынос сорных мозгов из избы метким выстрелом из BFG и, так сказать, проставить все наши с вами жирные точки над ихними хилыми i, теми самыми, что давно толпятся во чреве сытых голов не рубящих в играх некоторых философов и психологов. Ну чего — поехали?.. Пристегните ремни безопасности к соседу по койке; мы начнем с «погружения в виртуальную реальность».

## Письмо №01

Привет, дорогие редакторы любимого и самого рульного и наирулезного журнала на территории РФ. Прочитав в 4-м номере 5-е письмо некоего Eletsky, хочу тоже написать о человеке, который посвящает 80% свободного времени играм. Этот человек сам Я. Можно сказать, что я и вправду под-

сел на острие игры, так как если куда приезжаю и там нет приличного компа, то мне уже хреново. Встав утром, а утро у меня начинается, когда я встану, :) я, быстренько перекусив, иду бодрым шагом к компу. Сев за него, скажем, в 2 часа дня, я вылезу где-нибудь ближе к 10-11 вечера — поест-то надо. В 12 ночи у меня халявный (пока) инет. Спать я ложусь в 5 утра, но, конечно, не каждый день.

Такая игромания :) делает свои отложения и на мою психологию (вообще-то я психически здоров): если раньше я мог, скажем, купить себе пакет чипсов за 30 р., то теперь мне не позволяет это сделать та мысль, что если я добавлю к этим 30 рублям еще 50, то куплю новую игрушку или журнал. Тяжелая жизнь, но что тут поделаешь, не могу я спокойно смотреть на новый CD с игрушкой, не поиграв в нее часов так 5.

Раньше, когда говорили о том, что компьютеры — это наркотик, я смеялся над этим утверждением, но теперь верю.

Наилучших пожеланий лично Геймеру и процветания всей «Игромании».

ingrem@chat.ru

## Катя

Да, тяжелая жизнь у человека. Правда, неясно, чем он в этой тяжелой жизни занят. Ведь, судя по письму, он не учится и не работает. А только играет. Подозреваю, сидя на шее у родителей. Правда, о полноценном погружении в ВР речи нет — вынырнуть оттуда на предмет пожрать он пока не забывает. Вот когда его будут кормить при помощи трубочек или внутривенных инъекций — значит, действительно ушел в ВР!

Другой вопрос, что психологическая зависимость от компа у него создалась так же, как у детсадовца, привыкшего сжирать килограмм конфет в день, возникает зависимость от сладкого. Остается надеяться, что до диабета не дойдет.

Кстати, человек! Ты не спросишь у предков, вдруг им подойдет для удочерения симпатичная рыжая девица с нежным характером? А при ней брат-недоумок с именем, начинающимся на букву «Г»? Мы тут посоветовались и решили, что на такие условия жизни согласны...

## Геймер

Ну, по поводу брата-недоумка мы с тобой, симпатичная да рыжая, потом отдельно пообщаемся, без свидетелей, а пока что — выделяю-ка я три формы зависимости. Один, два, три...

Первая: физиологическая. Компьютерные игры таковой не образуют. Или, может, у вас ломка, если вы неделю за компом не

посидели, такая, что организм в трубочку жевательного табака сворачивается? Не смешите мои потроха.

Вторая: психологическая. Устойчивая тяга и не менее устойчивая привычка ко всему тому, что предоставляют нам компьютерные игры. К разряду той же фигни относятся алкоголь, наркотик, сигареты. Или — телевизор (хотите острых ощущений — попробуйте не позволить вашей маме посмотреть очередную серию ее любимой «мыльной оперы»).

Плюс есть еще третья форма зависимости: это когда просто любишь компьютерные игры. Как ни странно, от нее освободиться сложнее всего, так как каждый раз встает резонный вопрос: а нафиг? Ну люблю я играть в игры, и точка! Знаете, народ, вот как-то раз я бросал курить. Сначала с трудом, матерясь на весь свет, преодолел физиологическую тягу (индустрия по производству жвачек здорово нажилась на мне в тот период, а я вонял как ходячая реклама «Дирола», и даже пиво не могло притупить его чарующего аромата без сахара). Одновременно кое-как разделался с психологической тягой (ну привык я каждые полчаса-час походить с сигареткой в зубах, это и отдых, и возможность собраться с мыслями, и многое другое). А потом, не покулив месяца три-четыре и окончательно «освободившись», с удовольствием начал курить снова. Потому как пришел к выводу, что, помимо всего прочего, просто люблю курить, и не волнует меня, как это на моих легких сказывается и каким боком через двадцать лет выйдет. Один раз живем, черт возьми!

Мысль проста: компьютерные игры образуют вторую и третью форму зависимости, без физиологического привыкания. Ставим запятую и переходим к следующему письму.

## Письмо №02

К вопросу об уходе из реальности. Есть у меня друг. Года три назад я начал пытаться вывести его из состояния полного виртуального помешательства — дома у него инет халявный, и сидел он в нем все время после школы, редко прерываясь на уроки и еду. Длилось эта шиза лет 5.

Вот и года 3 назад я познакомил его с футболом, и всего через полгода его уже не узнать — подтянулся, щеки порозовели, разговор можно было вести не только о компьютерах, так-то. При уходе в виртуальность еще не все потеряно. Когда можно человеку дать равноценную, а еще лучше — более сильную замену виртуальности. К сожалению, эту замену часто трудно найти.

Засим все, прощаюсь, надеюсь на ответ, привет.

Денис





РОССИЯ 0.10

РОССИЯ

Индекс места отправления  
690027ИГРОМАНИЯ  
ПОЧТА "МАНИИ"**Катя**

Это письмо служит ответом на предыдущее. Человек болел компом 5 лет, хотя, опять-таки, о «погружении» речи нет — ведь у него остались друзья в реале. Которые и позаботились о том, чтобы вместо одного наркотика подсунуть ему другой — футбол. Надо сказать, замена хорошая, как в смысле здоровья, так и социальной адаптации (футбол, если правильно помню, игра коллективная). Мне известен другой случай — когда прикипевшему задницей к компьютеру сыну-сколиознику мать купила щенка овчарки. Помогло. Сейчас собаке год, а сын все свободное время проводит с ней в парке, где гоняет любимую Джесси с автомобильной шиной на шее — чтобы у нее была ровная спина. А можно купить машину, или познакомить с девушкой, или...

Короче, общий вывод такой же, как и из прошлого письма: наркотой компьютер считать нельзя, привыкания он не вызывает, люди просто стараются приятно структурировать время. Хотя порой перебарщивают.

**Геймер**

Хм! Ну да — теперь с этим парнишкой разговаривать можно не только о компьютерах, но еще и футболе. Замечательно. «Вчера я так засадил...» — «Кибердемон?» — «Да нет, вратарю, в левый нижний! Ну так вот, а потом этот как шарахнул...» — «Вратарь?!» — «Да нет же, Кидердемон, прямой наводкой, зарраза!..»

Тов. Денис прав, утверждая, что клин вышибается клином, стул из-под сидящего

выбивается битой, а бейсбол — игра для тех, кто не наигрался в лапту, пребывая в нежном детском возрасте. Если для человека компьютерные игры стали единственным увлечением в жизни, задвинув на задний план все прочие ее (жизни) радости, то умерить его игровой пыл можно лишь двумя способами: посадив за решетку (в темнице сырой) либо посадив на что-нибудь еще. Ну, вот и посадили орла молодого — на футбол.

Но только... первое: кто сказал, что футбол — круче, чем компьютерные игры?.. И второе: не думаю, дорогая Катя, что надо упоминать про социальную адаптацию. Если человек — одиночка, то и в футболе он одиночкой останется (т.е. либо окажется лидером, либо будет в тени позади других), а если нет, то и в играх его вскорости мультиплеер увлечет. То же самое касается овчарок, девушек, автомашин и иных транзисторов на материнской плате нашего материального мира.

**Письмо №03**

Пошла тема о зависимости... Только мое личное субъективное мнение... Зависимость — это нечто неизвестное, что касается компа... ведь зависимость чем определяется? Правильно, Миша, садись! Чувство какого-то эффекта, которое перешло за грань. С наркотой все понятно — действует физически и входит в обмен веществ. Но с компом все крайне неоднозначно. Компьютер для чего? Для обработки информации и передачи ее нам, напрямую

или же в преобразованном виде аки видеоигры, видеофильмы и т.д., и т.п. Информация может быть объектом привыкания? Нет, нет и никогда.

С наилучшими пожеланиями,  
djed [djedal@mail.ru]

**Катя**

Все действительно неоднозначно. Кроме физиологической, как уже отметил Геймер, существует такая штука, как психологическая зависимость. К инфе не привыкнешь, а вот к эмоциям — запросто. Причем многие эмоции нефигово сказываются на обмене веществ — например, агрессия, возбуждение, страх дают выброс адреналина. И если привыкнуть, жизнь начнет казаться пресной без постоянной стимуляции психики. Есть люди, склонные к наркотикам: одного раза им достаточно, чтобы подсесть на иглу. Возможно, есть и такие, кто склонен к погружению в ВР.

А может, все еще проще. Человек стремится туда, где ему хорошо. Думаю, на вопрос, хорошо ли человеку в школе, непечальный ответ знает каждый из вас. Училки достали, взрослые задолбали, беги от них хоть в тридевятое царство! У дядь и тетя постарше те же проблемы, только «училки» заменяем на «начальники», а «взрослые» на «муж — жена — дети» (зачеркни ненужное). Вот тут-то и возникает компьютер, который позволяет оторваться от проблем, оттянуться и расслабиться и, что важнее, дает чувство психологического комфорта — ведь там ты всегда победитель! В сложном возрасте от 14 до 18, когда рога и крылья режутся одновременно, а жизнь ой как нелегка, комп позволяет выпустить пар и обрести равновесие. А потом чрезмерное увлечение виртуалкой проходит само собой. Что опять-таки показывает, что это не наркота, а скорее психотерапия.

**Геймер**

Помнится, после того, как в далеком детстве мне мама доподлинно объяснила, что морковь супер как полезна для организма и кушать ее жизненно необходимо, я, прежде морковку боготворивший, что твой кролик, начал испытывать к сему корнеплоду устойчивое отвращение... Психотерапия есть в каждой козявке, в наше восприятие лезущей. Посмотрел киношку? Психотерапия. Скушал конфетку? Психотерапия (сладкое = приятно = жить стало лучше, жить стало вкусней и веселей). Полезные вещества есть в любом продукте, что в моркови, что в свекле, а особенно, как доказал нам наш прежний дизайнер по кличке Кабан, в репе. Репа — это вообще







супер. Особенно печеная. Ее только Кабан мог есть, больше никто.

"Информация может быть объектом привыкания?" Нет. Ощущения, эмоции, которые информация порождает? Запросто. Нужно ли говорить о полезности воздействия морковного каротина на зрение? Не думаю. Являются ли игры психотерапией, возможностью утвердиться в окружающем мире, почувствовать себя победителем? Ну да, конечно. Как и футбол. Или овчарка Джесси ("Фас!!!"). Вокруг столько терапевтических факторов, что и говорить-то о них боязно ("Фас!!!"). И незачем.

Зависимость — это рулезз, если нравится быть зависимым и если ничем особенным для организма и психики это не грозит. Так мне кажется. И думаю я симметрично тому, что мне кажется. Нравится тебе печеная репа — ну так потребляй! Будь она трижды дерьмо или трижды супер. Мы выясняем, какие плюсы и минусы таит в себе компьютерно-игровое увлечение. Выяснили. Ощутимых минусов нет, непреодолимого привыкания не возникает, погружения в виртуальность не происходит (жрать-то вам в нашей реальности приходится, грубо говоря), а способность обрести себя в обществе не настолько сильно зависит от того, сидишь ты дома, уткнув каротиновые очи в зеркало монитора, или пинаешь мяч на радость товарищам по команде. Ну а плюсы и преимущества — штука второстепенная. Вроде есть. Ну и супер. Так что "Фас!!!" и все такое.

### Катя

Не со всем согласна, но пусть каждый будет при своем мнении. Скажу лишь, что дальше в этой "Почте" есть письмо, очень грамотно ставящее все точки над «і» по поводу ВР, а также погружения и выныривания из оной.

### Геймер

Именно. Остановимся на сказанном, а недосказанное вы прочтете в этом самом письме, когда до него доберетесь. Двигаемся дальше.

## Письмо №04

...Мне ужасно обрыдли все эти стратегии, в которых стратегичности нет в принципе. Если не считать, конечно, стратегичностью постройку огромного кол-ва техники, пехоты, авиации, флота и прочего мяса с последующим обрушиванием этого хлама на голову врагу. Многие со мной не согласятся, дескать, есть же и «Противостояние» (все части), где одним лишь мясом не возьмешь. Согласен, там методы хитрее, но все

равно — топорно. StarCraft, хочу отметить, отличился в этом плане, несмотря на то, что игра старая, все ж сделана с умом. Там, на мой взгляд, вообще нельзя создать идеальную оборону (и можно ли ее создать вообще?). Множество всяких ухищрений. Можно только эффективно нападать.

Но что-то я ушел в сторону. Я хочу сказать вот что: эти зажавшиеся уроды, которые все это делают, видно, совсем не хотят напрячь свой чахлый мозг и сваять что-либо стоящее. Как, например, X-Com. Но это хит прошлого века, тысячелетия, а мы, слава Богу, уже не там, а тут. Не могу понять, как можно выпускать такой отстой, как Tiberian Sun, когда уже сделана пара 3D стратегий. Это ПОЗОРНО просто. Им бы бабки с людей стясти, и все. Если же кому-то вдруг придет в голову хорошая идея, то все остальные извратят ее до неузнаваемости. Так, например, Ground Control: движок хороший, графика, ландшафт — все при нем, но тупость сюжета и линейность просто добивают. Цель игры состоит в том, чтобы определенным числом

*"Я, может, хочу сам решать, как поступить, нанести ядерный удар по всей зоне военных действий или же отправить отряд партизан в тыл врага с невыполнимой миссией. Дайте глоток свободы!"*



единиц отколбасить все живое на своем пути.

Живой пример — вторая миссия: обнаружен епископ, я бросаю последние силы на его спасение, теряю при этом половину 1-го отряда (но тут сам виноват), и эта сволочь все равно сдыхает без видимых на то причин. На какой тогда его спасать, если он сдохнет при любом раскладе? Ладно, хоть в следующих миссиях дают артиллерию и бомберы. Хотя как-то можно оттянуться. Но все равно — нет глобальности. Из миссии в миссию задания усложняются, а толку? Я понимаю, если перед тобой в начале игры появляется карта, но не разбитая на зоны, а просто карта. Ты начинаешь думать, сколько и куда войск послать, где взять деньги, как угово-

рить правительство начать войну, как ухитриться уговорить противника на перемирие, а потом ударить ему в тыл. Почему нет планировки военных операций перед миссией? Мне, может, не нравится то, как это задумали разработчики. Я, может, хочу сам решать, как поступить, нанести ядерный удар по всей зоне военных действий или же отправить отряд партизан в тыл врага с невыполнимой миссией. Мне, скажем, нравится медальки раздавать солдатам и повышать в звании кого надо. Дайте глоток свободы!

Прошу прощения, если несправедливо обругал кого-то, это всего лишь «позитивная критика», не больше. Иногда ведь и под зад пнуть надо, чтобы работа пошла вперед. Надеюсь, мое письмо не останется без внимания.

Fox [-fox-mulder@mail.ru]

### Геймер

Кому-то письмо может показаться простым, поверхностным и незамысловатым. Показалось? Ну тогда перечтите, потому что оно таковым не является.

Перво-наперво, уважаемый тов. Лис, не могу с тобой не согласиться. И не согласиться тоже не могу. Все так, как ты пишешь. Но как бы тебе сказать... Не то чтобы разработчики настолько уж зажрались, что не хотят лишний раз поднапрячься и предпочитают строгать всякую фигню, дескать, лишь бы геймеры денежки выкладывали. Общался я с разработчиками, и не с одним, а со многими. Как правило, им свойственно напрочь не врубаться в то, чего от них народ хочет. И это последнее, в чем они готовы признаться, даже наедине с самими собой при свете ночника. Несмотря на то, что сами относятся к геймерской породе. Окажешься на их месте — уверяю, смастеришь в лучшем случае такой же Ground Control, который вроде и крут, но на поверку сводится к "определенным числом единиц отколбасить все живое на своем пути". Исключения — есть. Но их мало. Исключения — это почти всегда гениальность человека, возглавляющего творческий процесс, и его желание создать по-настоящему рулеззную вещь. То бишь — целых два фактора.

"Перво-наперво" высказано — обратимся к "второ-навторо". Для того чтобы игра продавалась, в ней должна быть обалденная или хотя бы соответствующая сегодняшнему дню графика (за редчайшими исключениями вроде раскрученного Tiberian Sun, в котором, кстати, блестящий баланс). Это — первично. И очень часто, бросив все силы на достижение крутости графического





движка, разработчики забывают про геймплей. Или издательских денег уже не хватает на то, чтобы еще и с игровым процессом оригинальничать. Понимаешь ли, многоуважаемый тов. Лис, выстроить баланс для целостной гигантской карты во сто, нет — в тысячу крат сложнее, чем наплодить кучу мелких карт для прямого, как палка, дерева миссий. Чего карты уровней — взял пару-тройку людей, посадил, и пусть рисуют! Только успевай проверять да указывать, что подправить! А ежели миссий нет и на все про все одна гигантская карта, так это зашиться можно, все варианты отслеживая. Куда проще четвертый Quake спрограммировать, там хоть понятно, что делать надо, а Ground Control (и любая другая игра) без поводка, на котором ведут игрока через однотипные миссии, это уже темный лес с неизвестными переменными. Можно год проработать, и на выходе получить фуфло. И получится, что издатель разработчику зарплату за год работы над фуфлом платил? И где после этого наш с тобой героический разработчик, который не побоялся, будет? На свалке истории, правильно.

Далее. Частенько народ кричит, что, вот, дескать, ничего нового нет, только переделки старого да эскалация графических красот. Фигня эти крики. Придумать новый жанр нельзя в принципе (пробовал — не получилось; можете поэкспериментировать на досуге и выслать мне на ящик описание — обещаю в журнале разбить всю вашу "новизну" в пух и прах либо публично признать, что я осел и кретин и неокученные новые жанры существуют). Можно либо микшировать (сращивать) существующие жанры, либо совершенствовать движки, либо улучшать жанры с точки зрения геймплея. Первое вроде происходит (да вот вам пример — Giants, ешьте да не сплюньте), второе — задолбали уже на извергах графики в наши кошельки въезжать, гиг-гигура им в печенку, а третье — фигурки лысого на драной козе. В играх очень мало серьезных подвижек в плане геймплея.

Точнее... а вот если точнее — то все выглядит еще интересней. Есть. Есть подвижки! До верхушки сосновой, вешайся и раскачивайся. Есть. Происходит это примерно следующим образом: если разработчики понимают, что крутой графический движок им не вытянуть, то они либо выпускают дерьмовщинку по принципу "сколько-нибудь да продается, и мы свои мизерные тру-

довложения как-нибудь да окупим", либо пытаются выехать на идеях. По геймплею, конечно. Не верите? Ну вон — поиграйте в Europa Universalis, одно из последних ярчайших подтверждений этого принципа. Графика — нормально, но явно не фонтан. Зато идеи офигенные и сделана обалденно. Играйте. Или не хотите? Для справки: весь Snowball, который ее локализовывал, напропалую режется и за уши себя оттащить не может. Даже нас пытались соблазнить, турнир по Europa Universalis устроить... гм... не удалось. ;)

Итог: либо только графика, либо только геймплей, либо шаблонная обыденность/серость по обоим критериям. Исключения есть, когда и графика радует, и геймплей отпадный, но — обилие пальцев на ваших ладонях-копалках точно указывает на количество этих исключений. Вопросы — по почте, можете высказываться.

### Катя

Я скажу только пару слов, и не особо ласковых. Хочешь свободы волеизъявления — флаг тебе в руки! Есть такая игра — C++ называется. Правда, правила там покруче, чем в стратегиях, зато свободы... Бери и пиши, что хочешь, свободы будет как грязи, просто немеряно. Только не факт, что сможешь лучше, чем все остальные.

А если серьезно, Fox прав — стратегиями нонче зовется все подряд с количеством юнитов больше двух, а сюжет их неотвратим, как трамвай на рельсах. Есть старая игра — Birthright, где было многое из того, о чем, как о недостижимом идеале, пишет Fox в своем письме. Там были интересные бои в реальном времени, дипломатия, торговля, одиночные миссии героев, экономика, враги и союзники, наконец, магия вместо ядерных бомб. Играть в нее можно было до бесконечности — на карте из сотни провинций двух одинаковых партий не могло быть в принципе. За счет этой самой свободы. Значит, можно? Так почему сейчас этого нет?

### Геймер

Маленький комментарий. Как мне кажется, Birthright, во-первых, отставал по графике, во-вторых, скорее микшировал жанры (целый букет), чем выдвигал нечто новое, и в своем микшировании ни один из

игровых режимов не смог сделать захватывающе-интересным (на четверочку из пяти вытянул, но не больше), и в-третьих, провалился в продажах, а запланированная серия из еще десятка продолжений, как следствие, осталась в умах разработчиков.

Как бы то ни было, высказывайтесь, у кого есть соображения. А нам предстоит окунуться в наиболее объемистую часть нынешней "Почты" — проблемы "Искусственного Разума". На ближайшую пару страниц я удаляюсь и полностью вручаю бразды правления Кате.

## Письмо №05

По статье «Разум в сети». Высказанная там теория немного противоречит общепринятым понятиям ИР. Например: в статье не указан текущий уровень ИР (хотя достоверно известно, что сейчас он на уровне стрекозы), что обязывает простых обывателей (как нас с Вами) думать, что ИР сейчас уже вполне реален. Хотя до реального прихода ИР мы с Вами уже (еще) не доживем. Развитие и последующее выделение ИР потребует новую часть биосферы, как это произошло с человеком, и последующим появлением Ноосферы (для человека).

Цитирую: «Ноосфера — новая стадия эволюции биосферы, связанная с возникновением и развитием в ней человечества. Становление ноосферы предполагает, что человеческая деятельность в различных сферах основывается на всестороннем научном познании природной и социальной деятельности, что достигнуто политическое единство, исключены войны из жизни общества, а основу культур всех народов, населяющих Землю, составляют экогуманистические ценности и идеалы.» В.И. Вернадский. Он же выделил основные предпосылки перехода биосферы в ноосферу: высокий уровень развития науки, всесторонняя обобщенность любой человеческой деятельности; единство человечества, исключающее насилие и войны из жизни людей; высокий уровень и высокое качество жизни людей; равенство людей на земле, исключающее национализм, расизм, нищету, эксплуатацию; развитость средств массовой информации и коммуникаций (а не сегодняшние наезды на НТВ); наличие альтернативных технологий, источников энергии. (Все же учебник может быть полезен.) Если придет ИР, то он должен будет создать свою часть биосферы, и эта часть будет конфликтовать с ноосферой, что неизбежно приведет к открытой конфронтации с человечеством, и в результате погибнет или ИР, или мы...

Всего наилучшего.  
Данилов [danilovk@mtu-net.ru]





### Катя

И где среди современных реалий автор письма эту самую ноосферу углядел? Исключены войны, высокий уровень жизни — вот губы раскатал! Вернадский был

### Письмо №06

Вот я прочитал вашу статью под названием "Разум в сети". И считаю, что действительно разумного существа вроде человека создано не будет и вреда от программы не будет никакого, но в основном проблема заключается в том, что: ну, сделаешь ты программу, которая будет обучаться, ну, будут ею все пользоваться, а также будет она распространена в Интернете и будет знать много информации, но ведь нельзя сделать так, чтобы она все это использовала!

Наверное, стоит начать с того, что можно заставить компьютер перелопатить такое количество информации, которое не в силах вместить человеческий мозг, выбирая нужные факты по заранее заданным крите-



"Конфликт за ресурсы между двумя информационными существами" куда более вероятен, чем конфликт непонятно за что между человеком и ИР."

Допустим, на Delphi я делал кучу таких программ, также сайт делал, чтобы программа обращалась за обновлением к нему, и это ей ничего не дало. Просто знала какую-то информацию и нечто дополняла от себя, а вот чтобы сама что-то сделала, чтобы отвечала сама на поставленный вопрос или размышляла над чем-то — это невозможно. Если вы мне подскажете, как это можно сделать, то программа сразу же будет выпущена в ближайшее время...

Конечно же, можно сделать так, что примочки, для нее сделанные, направить на общение с самим компьютером, допустим, получать информацию из любого файла с текстом. Желательно, чтобы он сам открывал и читал его, потом обновление программы происходило незамеченным для человека при запуске Browser-а Интернета, и т.д. Ну так вот, а чтобы она сама и чтобы она понимала эти слова, которые читает, КАК СДЕЛАТЬ ЭТО?! Объясните мне, пожалуйста.

MisterX [Exite@rambler.ru]

### Катя

Известно, что многие открытия возникают на стыке двух наук. Но чтобы их сделать, надо знать как минимум две науки. Раньше это не было редкостью: Леонардо да Винчи, Дидро, Ломоносов могли быть специалистами почти во всем. Сейчас наука специализировалась настолько, что это уже невозможно. Для человека. А вот ИР вполне сможет знать в совершенстве самые разнообразные области. Искусственный разум может вернуть эру энциклопедистов и совершить открытия, которых не заметят узкие специалисты, возвращенные в прокрустовой колыбели одной парадигмы.



риям. Допустим, занять машину подборкой фактов, противоречащих гипотезе или подтверждающих ее. Следующий вопрос — научить машину дополнять систему знаний так, чтобы все факты укладывались в нее. Даже если остановиться на этом, то может получиться впечатляющий фейерверк новых открытий!

### Письмо №07

Приветствую, о лучший журнал о компьютерных играх!!!

Пишу Вам касательно опубликованной в №4 статьи «Разум в Сети». Поздравляю, статья получилась действительно проблемной и очень интересной. Однако хочу отметить, что во многом не согласен с авторами статьи. В частности, мне представляется сомнительной выгода подобного проекта, тогда как минусы, пусть и гипотетиче-





ские, довольно существенны. Что может предложить нам подобный описанному в статье ИР? Ответ: лишь то, что человечество уже знает, то есть те знания, которыми наша цивилизация реально обладает. Причем, насколько мне известно, 99,9% этих знаний уже каким-либо образом проявлены в Интернете. У меня возникает вопрос — так зачем же нам еще одна поисковая машина? Конечно, тот факт, что ИР будет держать у себя в памяти всю информацию сразу, возможно, и даст некоторый прирост в скорости, но, мне кажется, он будет невелик. Так как самостоятельно ИР не сможет получать новые сведения (т.е. вести исследования), то и пополняться новыми знаниями база данных ИР будет ровно с той же скоростью, с какой проводятся исследования в обычных НИИ. Используя уже существующие поисковые машины, можно, хотя и несколько неудобнее, найти ту же информацию, что в состоянии предоставить ИР. (Смотря чем пользоваться: тот же MetaBot, как-то описанный вами в заметке, дает отличные результаты.)

К тому же перспектива того, что кто-то использует мое процессорное время, которого и самому-то мне не хватает (ну что вам может предложить мой старенький P-II?), да еще плюс через мой посредственный dial-up, совсем не радует. С такой картиной мы уже сталкивались: где-то полгода назад проскочила новость, что какой-то американский провайдер (по-моему — AOL) претворил в жизнь программу, по которой доступ в Сеть был «абсолютно бесплатным». На самом же деле для этого абонент должен был скачать небольшую утилиту, которая передавала в пользование провайдера процессорные мощности «жертвы». А провайдер уже перепродавал эти мощности разным институтам (помните SETI@Home, с той лишь разницей, что там все было более или менее добровольно?). Но это — у них, с их толстыми каналами и не менее толстыми кошельками. А я так не хочу.

Меня еще беспокоит вот что: если по каким-либо причинам ИР (один или несколько) вдруг решат, что человек им не нужен? Или попросту выйдут из-под контроля. Допустим, они найдут такую лазейку, и что тогда? А тогда все будет зависеть от того, какую власть

над реальной жизнью заложили в ИР разработчики. В лучшем случае мы лишимся всех компьютеров, подключенных в этот момент к Сети. А в худшем — думайте сами, решайте сами...

Мне этот проект кажется бесперспективным, особенно в свете того, что сам ИР ничего нового нам предложить не сможет.



А общаться, мне кажется, гораздо лучше с прелестной девушкой (парнем — кому как :)), причем — не в Сети, а в «реале».

С искренним уважением и почитанием,  
ваш постоянный читатель

Альберт SkeweR[PRIDE] Лобачев

### Катя

О коварной AOL (America-on-Line): в Штатах штучки, описанные автором письма, не проходят. Первая же «жертва обмана» подаст в суд и получит с новатора такую компенсацию, что мало не покажется.

Все чуть-чуть по другому. AOL действительно планирует использовать ресурсы компьютеров пользователей, но абсолютно открыто и легально. Абонентам предлагается скачать программку, которая свободные мощности процессора (и, что гораздо более критично, — памяти; ее, как известно, много не бывает) использует для решения сильно распараллеленных задач. То есть

таких, которые можно одновременно решать на тысячах компьютеров сразу. Это задачи электро- и аэродинамики, ядерной физики, экономики, прогнозирования чего бы то ни было.

Искусственным интеллектом здесь пока и не пахнет: задачу будут ставить покупатели ресурсов (и, кстати, платить абонентам вполне реальные деньги за аренду мощностей). Но можно себе представить «троян» или «вирус», который не просто глупо вре-



дит, а использует ресурсы поработанного компьютера для решения только ему одной известной проблемы. Например, как уничтожить человечество, о чем и беспокоится автор письма.

Правда, думается, у искусственного разума будут более насущные для него проблемы и конфронтации удастся избежать. Особенно, если такой разум будет создаваться «сознательно», а не возникнет в «информационном бульоне Интернета» сам по себе. Ведь цели — это нечто отдельное от разума, и даже у человека задаются не разумом, а на более глубинном уровне. Почему Петя любит Машу, а не Наташу? Тут и родительское воспитание (причем и сами родители не независимы, скорее, их влияние можно считать проекцией влияния всего общества), и генетика, и работа гормональной системы, наконец. Разум только подсказывает, как этих целей добиться. А управлять постановкой целей могут только немногие, и называется это уже не «разум», а «мудрость».

В случае искусственного интеллекта — ситуация та же самая. Цели возникают извне. И если мы (в смысле, человечество) их грамотно поставим — ИР никогда не станет нашим врагом (вспомните три закона Робототехники Азимова). Но кто-то начнет делать из ИР абсолютное оружие, развивая в нем ненависть ко всему белковому, кто-то решит, что это идеальный террорист, кто-то сделает из него предвыборное пугало... И если потом созданный монстр вырвется и уничтожит человечество, то кто будет в этом виновен, кроме нас самих?

Хотя это вряд ли. Если возвращать ИР на основе имеющейся сейчас в И-нете информации, то получится личность, которая ловит девушек, раздевает, а потом начинает рассказывать им анекдоты...

### Письмо №08

Привет, «Манияки»!

Честно говоря, я был потрясен статьей «Разум в Сети» из «Территории разлома».







Полностью толковая статья. Я тоже считаю, что человеку осталось не так уж и долго (по большому счету) быть доминирующим видом. Предлагаю выслушать мои мысли по этому поводу.

**«Пьяные бредни,  
или записки сумасшедшего!»**

На мой взгляд, есть два выхода — человек будет уничтожен либо своей тягой к власти и упрощению жизни, либо превосходящим интеллектом, возможно, созданным самим человеком.

Помните историю первобытных времен? Когда возникали стычки между племенами, воины, вооруженные примитивным оружием, шли воевать. Подубасив друг друга, возвращались домой, потирая набитые шишки и синяки. Все! И этого было достаточно для решения возникшей проблемы. Но на дворе XXI век, и «оружие для решения проблем» стало мощнее, да и агрессивность человека к своим собратьям возросла на порядок!

Сейчас почти каждая страна (племя) имеет боевой потенциал, достаточный если не для полного уничтожения человека, то точно для занесения его в «Красную книгу» как исчезающий вид. И рано или поздно какой-нибудь грязный, гнусный политикан, потирая свои шустренские ручки, запачканные кровью тех, кто не хотел жить по его коварным правилам, нажмет-таки «красную кнопку раздора».

Но есть вариант, что когда-нибудь новоиспеченные Биллы Гейтсы создадут тот самый Искусственный Разум. И подумайте сами: если ИР получит полный контроль над «реальностью», ему нужны будут люди, занимающие полезную площадь Земли?

Мой ответ — НЕТ! Как только ИР переймет все, что сможет дать ему человек, и полностью заменит человеческий труд собой — вид Homo Sapiens, уступающий в уровне развития ИР, будет уничтожен своим же созданием.

В любом случае алчный, агрессивный, единоличник человек будет аннигилирован, и в большинстве случаев по своей же вине. Но когда это произойдет и по чьей вине, пока остается загадкой...

Best regards,  
RRAvenger

### Катя

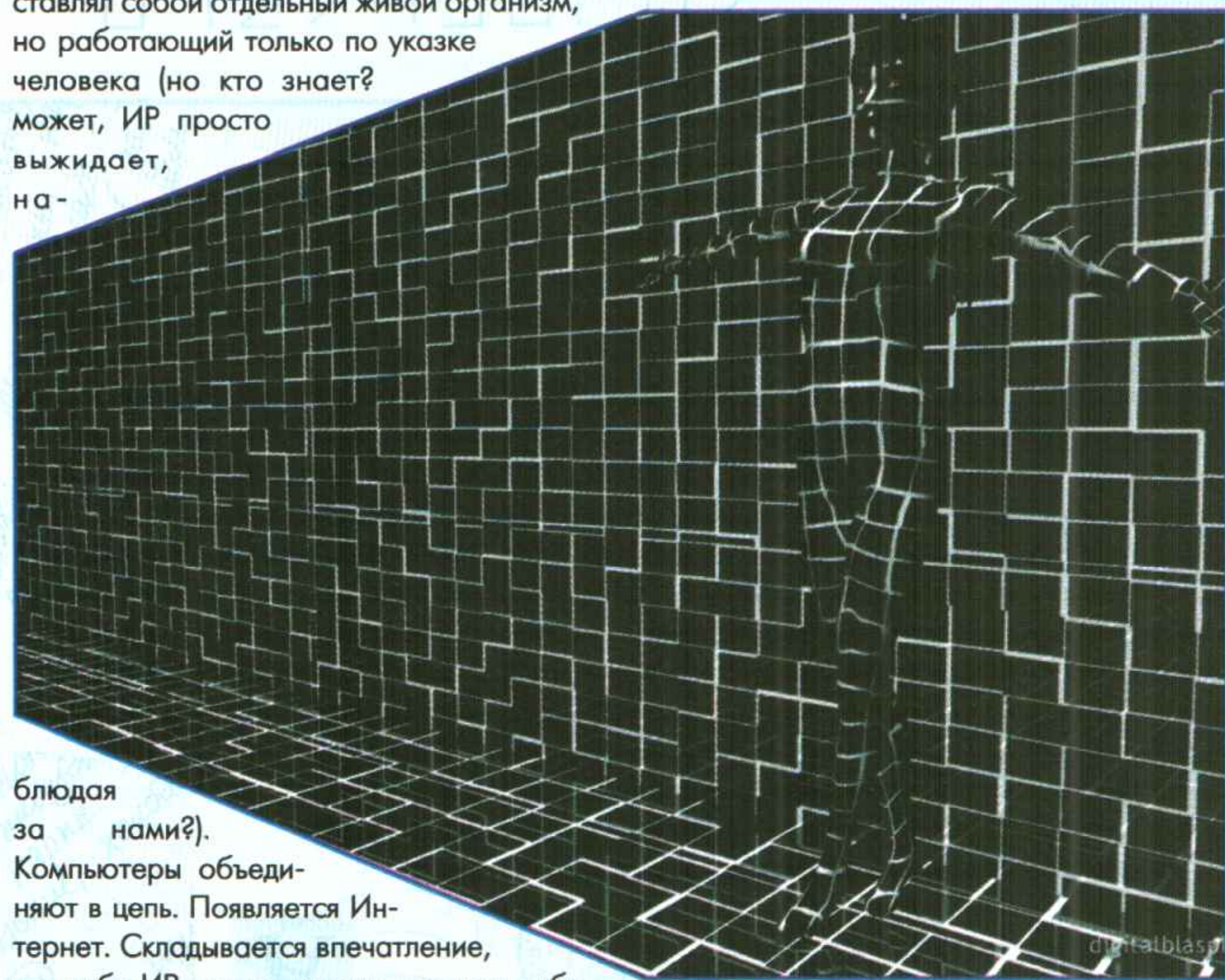
На мой взгляд, письмо весьма спорное. Начиная с живописания идиллических времен древности. Хочется отослать автора к «Ветхому завету», откуда можно почерпнуть много нового о геноциде и total annihilation. Что с тех пор мы не поумнели — ни для кого

не секрет. Но, надеюсь, и не подурели — жили по сей день, и дальше как-нибудь проживем. Инстинкт самосохранения — великая сила!

По поводу грядущих конфликтов с ИР в борьбе за ресурсы скажу следующее: на мой взгляд, ИР будет нуждаться не в полезной жилплощади, а в чем-нибудь другом. И вообще, если кислород не нужен, той самой площади вокруг — целая Галактика.

### Письмо №09

Итак, ИР. Почему бы и нет? Вполне реальное и, должно быть, уже вовсю развивающееся явление. Только оно сейчас на самозачаточном уровне девятого месяца. Для справки: я просто не принимаю ту вещь, зовущуюся фактом существования всяких электронов, протонов и т.д., и т.п. Мой мозг не способен на данный момент представить себе то, что все состоит из ужасно маленьких частиц, которые хрен увидишь. Для меня компьютер (и прочая техника) — эта магия, как где-то было написано — «мертвая магия железа» (неточная цитата). До того, как была создана первая сеть, каждый комп представлял собой отдельный живой организм, но работающий только по указке человека (но кто знает? может, ИР просто выжидает, на-



блюдая за нами?). Компьютеры объединяют в цепь. Появляется Интернет. Складывается впечатление, что либо ИР еще толком не родился, либо родился давно, а теперь просто изучает повадки человека, наблюдая за ним тихо и незаметно, дабы потом неизвестно как ворваться в мир. На мой взгляд, ИР уже заметил, что люди есть опасные и непредсказуемые особи, и уже сейчас он вынашивает планы по нашему уничтожению, дабы обезопасить вселенную от такой радости, как человек.

Думаю (хоть и вредно), что ИР должен дожждаться того момента, пока все компьютеры не будут объединены в сеть и пока не возникнет абсолютно автономного источника питания с управлением от компьютера. Затем все развивается таким образом: ИР входит в полное доверие к человеку, позволяя людям полностью расслабляться в ВР. После чего всем становится очень весело и планета освобождается от людей раз и навсегда. После чего ИР в силу своей опасности аннигилируется, в результате чего может произойти выброс радиации, обезьяны опять мутируют (или кто выше снова поприкалываться решит), и опять все по новой...

Serg Kodeir [sergkodeir@mail.ru]

### Катя

Еще одно письмо о неизбежном светлом будущем, в котором нам с вами предстоит проследовать стройными рядами к местам захоронения. Пожалуй, думать действительно вредно... Я только не поняла, с какой радости ИР должен аннигилироваться.

Поскольку это последнее письмо на эту тему, скажу о том общем, что бросилось мне в глаза. Авторы писем продемонстрировали редкое единодушие, высказывая следующую мысль: все люди — сволочи, и с ними надо кончать тем или иным способом. А возвращенный людьми ИР просто должен оказаться маляком-параноиком. Товарищи, где ваш гуманизм и оптимизм? Что скажешь, Геймер?



**Геймер**

Да, настала уже и мне пора высказаться. Я крепился и мужался, стоически молчал до настоящего момента. Впрочем, Катя высказала также и многое из того, что мы вместе обговаривали, прежде чем приступить к ответам на письма. Таким образом, я не собираюсь спорить ни с чем из того, что было высказано (как бы все верно), но рискну добавить некоторые вещи.

Для начала предлагаю вам посмеяться. Можно перед зеркалом. Нет, серьезно. Возьмите и посмейтесь, по-доброму и от души. Посмеялись? Ну и супер. Теперь задумайтесь, каким образом у вас это получилось. Ответ "просто взял и засмеялся" не прокатывает. Ответ "ну, мышцы там поднапряг, какие надо" — тоже. Когда вам смешно, почему вам смешно? Ладно, не тужьтесь: внятного ответа на данный вопрос до сих пор не смогла дать вся современная наука, вместе взятая и самое на себя пятнадцать раз помноженная.

Когда вы плачете, почему вы плачете? Что такого происходит в вашем организме, что на глазах показываются слезы? Чем будет плакать искусственный разум? Какого черта можно навзрыд плакать и в полный голос смеяться одновременно?! А ведь можно.

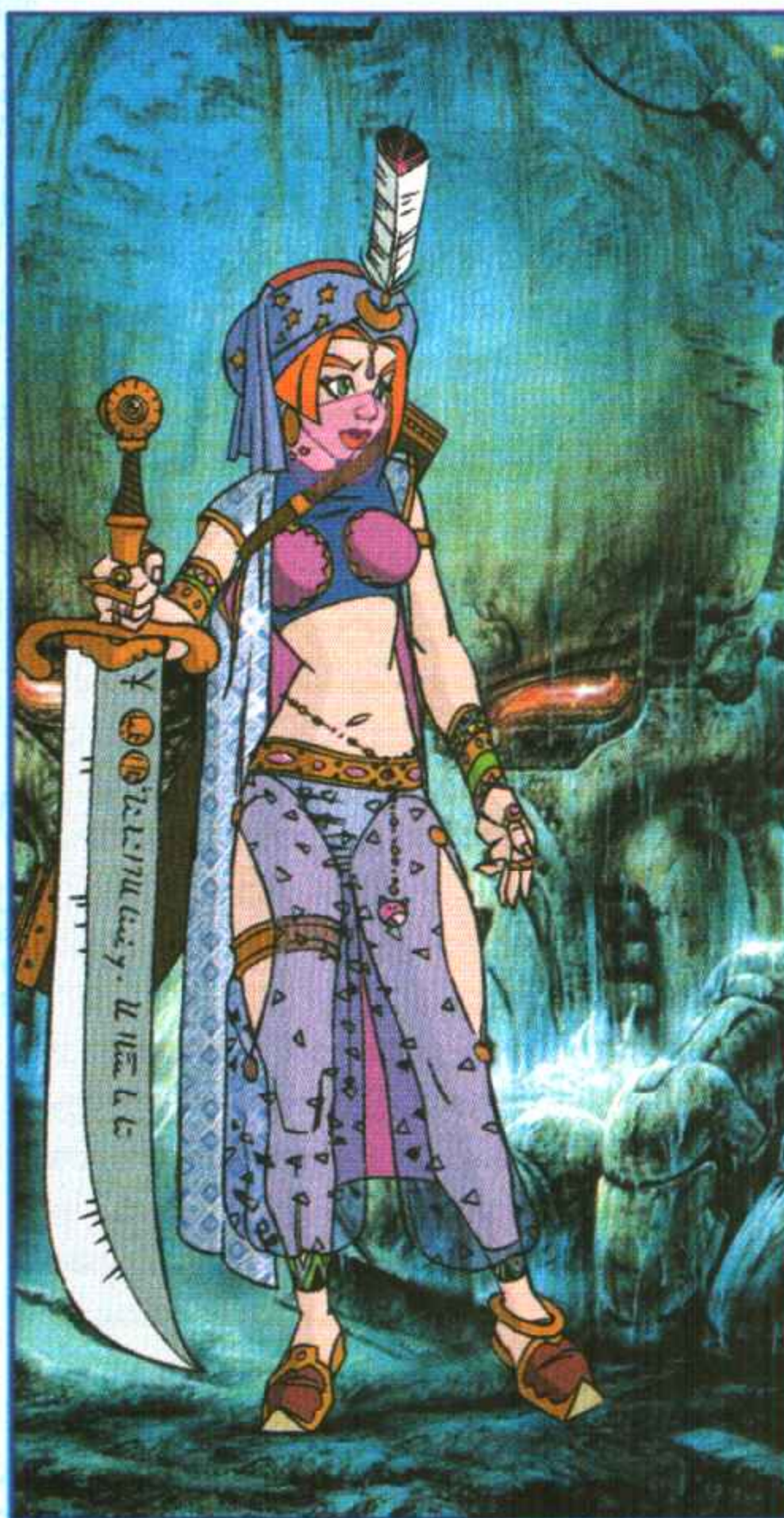
Первое. В компьютер можно загрузить какие угодно знания. Сейчас не получается — ну, годков через десять или двадцать получится, какая разница. Можно научить его обрабатывать эти знания, делать выводы, принимать решения. Однако нельзя научить его смеяться или плакать. То есть научить-то можно, только фальшивка это будет. Человек может научить компьютер думать, но не может научить его испытывать эмоции. А значит, это не будет существо, подобное живому, а будет не более чем калькулятор, просто научившийся гораздо большему, чем складывать  $2+2$ , на выходе получая 4.

Скажите, закладывая в калькулятор задачу сложить два и два, вы знаете, что на выходе вы получите четыре? Да уж наверняка. Скажите, а если предложить калькулятору умножить 75459741 на 46358941, то знаете ли вы, что получится? Конечно! Число. Просто вы не знаете, какое именно.

Искусственный разум предсказуем, так как лишен эмоций. А значит, управляем. Он может делать открытия. Он может самообучаться и учиться на ошибках. Он может развиваться. Ну и... ну и поздравляю: это самообучающийся калькулятор. И чего дальше? За калькулятором всегда работает человек. Оператор. Захочет нажать красную кнопку — встречайте ядерный за-

кат. Не захочет — обломитесь, придется жить дальше. То, чему калькулятор не учили, он не умеет, будь он хоть сто пядей во лбу и обучаемый, как миллиард Вовочек. Мысль примерно понятна?

И второе. Скажите, вы — инопланетянин? Согласен: в принципе, шут его знает. Но вроде нет. Я тоже вроде местный. И все программисты, надо полагать, также имеют конкретное земное происхождение. Как вы думаете, они могут придать искусственному разуму способность мыслить, как инопланетишка с Альфа Центавра? Верно — не смогут. Так как они умеют мыслить только как человек. Мораль: у ИР будет такая же структура мышления, как у человека. Точная копия (когда наконец сумеют эту копию создать), с поправкой на



компьютерные процессы, бешеную память и способность совершать мириады мыслительных (суть — математических, он ведь в цифрах мыслит) операций в наносекунду. Только это будет кастрированный человек, с большими раздутыми мозгами, но без души и эмоций. Умный, как сто Эйнштейнов, но предсказуемый, как дважды два четыре, и управляемый, как марионетка на веревочках.

Собственно, это все, что хотелось добавить мне. Но не все, что хотелось сказать по проблеме ИР. Слово торжественно бе-

рется за шкуру и не менее торжественно вручается кандидату физико-математических наук Юрию Кузьмину, специально нами приглашенному, дабы пролить дополнительные лучи света на сущность ИР. Юра — тебе слово!

**Юрий Кузьмин**

Спасибо. Попробую прояснить отдельные аспекты. Мне показалась любопытной, но спорной мысль, что ИР не добьется интересных для человечества результатов, так как в сети Интернет он не найдет неизвестной людям информации и сможет ее только бесконечно «пережевывать». Не могу с этим согласиться.

Во-первых, большая часть известной нам науки — это пережевывание известной информации. Философ науки Томас Кун показал, что вся математика — это одна сплошная тавтология и новых знаний в ней нет. В самом деле, люди берут систему аксиом и начинают делать из нее логические выводы. Теорема Пифагора? Она уже есть в аксиомах Эвклида, надо только уметь ее увидеть. Большая теорема Ферма? И она уже содержится в аксиомах арифметики. Но есть такое понятие — «сложность вывода». И ценность математики именно в том, что она не заставляет нас проходить путь, на каждый шаг которого уходили годы раздумий гениальных людей. А сколько таких теорем сможет открыть ИР, сопоставляя — подчеркиваю — известные факты?

С другой стороны, кто сказал, что в Интернете нет новой информации? Социологический опрос, демографические и психологические статистические данные — этой информации в Интернете можно набрать очень много, анализируя предпочтения пользователей. И крупнейшие социологические агентства и у нас, и во всем мире это понимают. Базы с данными о том, куда ходят интернетчики, продаются по доллару за человека. Миллион долларов за миллион человек! А ИР будет иметь сведения о предпочтениях сотен миллионов людей и использовать эти сведения для новых открытий в психологии, социологии, экономике. А если захочет — то и для манипуляций людьми.

Так что ИР вполне может стать «двигателем прогресса». Если, конечно, сумеем с ним договориться.

И к письму о ноосфере... У них в ужасике из шкафа вылезает скелет любимого дедушки и начинает гоняться по чердакам за конкретной визжащей девицей. У нас если конфликт — то вселенских масштабов. Привыкли мы к коллективизму. И мечта о ноосфере — оттуда же. Не будет человечество становиться единым разумом (ноосфе-





ра ведь и переводится как «сфера разума»). Не исчезнут конфликты. У каждого слоя, группы, личности будут свои интересы, зачастую противоположные интересам других групп и личностей. И у ИР, созданных нами, вероятно, тоже будут у каждого свои интересы. Поэтому прежде чем дойдет до истребления ими человечества, ИР, скорее всего, передерутся между собой. Ведь конфликт за ресурсы (электричество, каналы, информация, запчасти) между двумя «информационными сущностями» куда более вероятен, чем конфликт непонятно за что между человеком и ИР.

Кстати, теория, что даже при социализме у каждого «слоя бюрократии» свои интересы, отнюдь не совпадающие с целями общества в целом, была высказана в начале семидесятых годов Л. Мизесом в книге «Социализм». У них он за это получил Нобелевскую премию по экономике, а у нас, естественно, книгу запретили...

### Геймер

Как вы могли заметить, мнения у Юрия, у Кати и у меня местами совпадают, а местами разнятся. Но оставим все как есть. В конце концов, кто знает, что день грядущий нам готовит (хотя запашок с кухни-то просачивается, вот и соображаем, готовят яичницу нам или из нас). Пожурим — увидим. Я же, от имени нас с Катей, всего лишь выражу скромную надежду, что, прочтя все то, что было написано про ИР, вы вынесли для себя нечто интересное и вам будет над чем подумать (хоть оно, конечно, и вредно).

Теперь мы обращаемся к следующему письму. Или, быть может, оно обращается к нам. Тут все никак не получалось поставить точку в некоторых дискуссиях... мне кажется, данное письмо это делает. Единственно и окончательно.

Письмо приводится полностью. Без купюр. Без сокращений. Как говорят англичане, "as is".

### Письмо №10

Приветствую редакцию любимого журнала!

С чувством глубокого удовлетворения отмечаю, что «Игромания» действительно стала лучшим журналом как «для настоящих геймеров», так и для остальных любителей компьютерных игр. Считаю так вне зависимости от того, что сама отношусь именно ко второй категории, а следовательно, не являюсь частью аудитории, на которую ориентирован журнал. Хотя увлекаюсь компьютерными играми с 1995 года, а «Игроманию» читаю с 1998 года, а с 1999 года — постоянно. Как сказано во

втором письме в №12 за 2000 год, журнал делают другие люди и для других людей, да, согласна: но почему то, что интересно другим, не может быть интересно мне? Читая «Игроманию», я чувствую себя как бы наблюдающей за увлекательной, многогранной и яркой жизнью некоего сообщества людей, называющих себя геймерами; и благодарна журналу за возможность не только наблюдать, но и понять ее, а также узнать много нового, интересного и полезного.

Не могу согласиться с теми, кто считает, что в журнале нужно сократить (или расширить), а то и совсем убрать (или добавить) ту или иную рубрику. Товарищи, давайте уважать друг друга! Одни играют в Quake или Unreal, другие с ума сходят от Might & Magic или The Sims, кто-то пользуется читками и солюшенами, кто-то нет (я не пользуюсь); играешь ты в клубе, по сети, в Интернете или дома в одиночку — всех объединяет одно: мы любим компьютерные игры, и журнал «Игромания» для всех нас, тем-то он и хорош, что практически каждый может в нем найти что-то (и очень немало) для себя и узнать о том, что интересует других. Ни одно другое издание, по-моему, такой возможности не дает.

Теперь, наконец, перехожу к главному, к тому, что подвигло меня к написанию этого письма. Честно говоря, меня не радовала рубрика писем в первых номерах журнала за этот год. Сократить-расширить, убрать-добавить, укрупнить-сжать и т.п. И вот, о радость, заговорили о вечном: об уходе в виртуальную реальность и насилии в компьютерных играх.

В пятом письме номера 5 за этот год речь идет о человеке, с головой ушедшем в виртуальность. Я тоже знаю такого человека. И все его знают — это Дон Кихот. Прочтите о нем, кто не слышал. Роман Сервантеса говорит об опасности такого временного явления, принявшего в определенный момент размер стихийного бедствия, как всеобщее увлечение рыцарскими романами. Он показывает, как книги убивают последнюю связь с конкретной действительностью, заслоняют жизнь и заменяют ее галлюцинациями вымыслов. Сервантес предупреждает о последствиях рабского отношения к книге, о тех фанатиках и маньяках, образ которых беспокоил позже и Анатоля Франса, который говорил, что «любители книг подобны потребителям гашиша. Тонкий яд, проникающий в их мозг, делает их нечувствительными к миру действительности и отдает их во власть чарующих и ужасных фантомов. Книга — опиум Запада. Она пожирает нас. Настанет день,

когда все мы сделаемся библиотекарями — и тогда все будет кончено». Правда, здорово? Заменяем слово «книги» на «компьютерные игры» и прячемся от страха. Нам-то ведь не удастся стать Дон Кихотами, он-то рыцарские романы читал, там все больше о людях благородных и о подвигах; а мы поголовно превратимся в маньяков с бензопилами и шотганами и пойдем по улицам чертей искать, а не найдя — будем соседей резать. В лучшем случае станем аналогом «дивных».

Но ведь Дон Кихот — фигура вымышленная, литературный персонаж. Не знаю, сколько людей, любящих книги (сама к ним отношусь), в действительности, начитавшись книг, вообразили себя литературными героями; мне о таких ничего не известно, также я не встречала ни одного человека, всерьез считающего себя героем of Might and Magic или какой-нибудь другой компьютерной игры. Даже среди настоящих геймеров. Не слышала о таких случаях и в практике отечественных психиатров (имею доступ к такой информации). Совершенно согласна с тов. Геймером — у каждого своя виртуальность, уход в нее в какой-то мере свойственен любому человеку. Добавлю — это было во все времена, но бедствием, эпидемией умопомешательства никогда не становилось. Но во все времена были и люди, страдающие душевными болезнями, хотя одно совсем не следует из другого.

Не знаю, почему парень, всерьез увлеченный компьютером и отдающий ему все свое время, не занимающийся спортом, не обращающий внимания на девушек, вызывает, мягко говоря, недоумение у своих одноклассников; но никого не удивляет его ровесник, интересующийся только футболом, пивом и девушками. Если человек, играя в компьютерную игру, забыл поесть или поспать, то это не значит, что он душевнобольной и его надо спасать. Он закончит игру и вспомнит, не волнуясь.

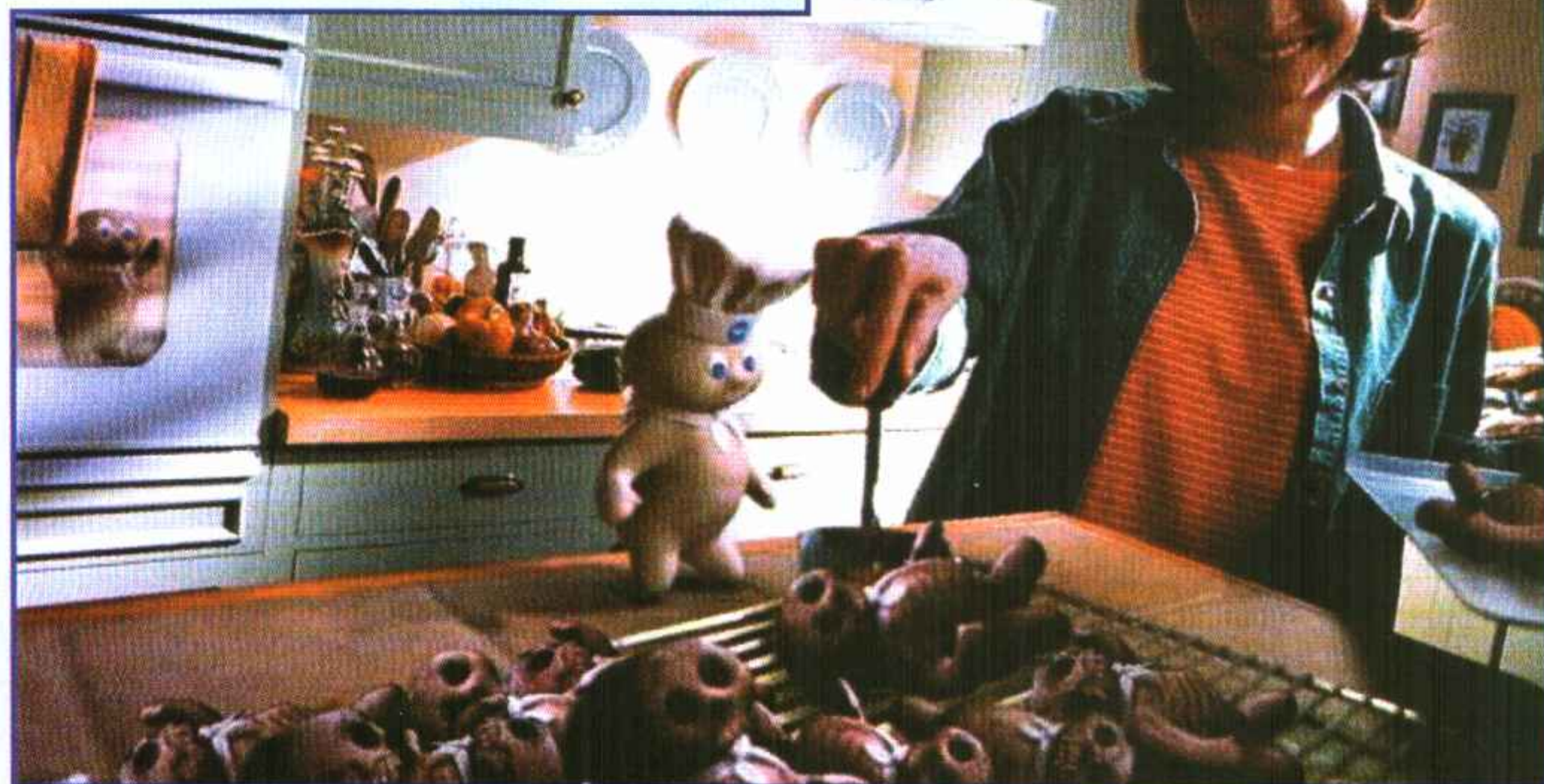
Я думаю, что людям просто всегда нужна какая-нибудь страшилка, а напугать легче всего тем, что менее всего изучено. Компьютерные игры — явление сравнительно новое, вот они и стали такой страшилкой. А по-моему, они ничуть не страшнее книг, кино и театра, музыки, спорта и всего остального, что увлекает миллионы людей.

И напоследок несколько слов о насилии в компьютерных играх. Товарищи, это же все похоже на детскую игру в крысу по сравнению с насилием в кино и на телевидении! Хотя жажда лицезреть насилие также была свойственна человеку во все времена. В древности тысячи людей соби-



рались посмотреть на гладиаторские бои, в средние века — на казнь, да и сейчас людей привлекает, скажем, зрелище корриды. Такова природа человека. Но вот в чем парадокс: зрелище насилия не делает людей кровожаднее, если иметь голову на плечах. Даже мотивы и подоплека преступлений, совершенных маньяками и серийными убийцами, всегда иные. Если же у человека снесло башню, он будет марки на конверты наклеивать, замышляя новое убийство. А играющего в компьютерную игру нельзя считать участником насилия; хотя он и нажимает кнопки, он не более сопричастен насилию, чем зритель боевика или фильма ужасов, а тем более корриды или собачьего боя. Зато компьютерная игра, пусть и самая кровавая, дает нам исключительную возможность на некоторое время стать эта

***"Компьютерные игры — ничуть не страшнее книг, кино и театра, музыки, спорта и всего остального, что увлекает миллионы людей."***



ким "плохишом", мерзавцем, при этом НИКОМУ не причиняя вреда в реальности. Ведь в любом человеке есть хорошее и плохое начало, добро и зло; и зло это тоже ищет выхода, реализации. И еще. Проработав следователем шесть лет, я ни разу не сталкивалась с убийцей или насильником, которого толкнула на преступление компьютерная игра; и мои коллеги, судьи и адвокаты, тоже. А больше всего людей в России становится жертвами бытовых убийств и пьяных драк, которые совершают люди, не только не имеющие понятия о существовании Quake, но часто не имеющие и телевизора.

С уважением,

Ольга Баканова, Москва.

P.S. Отдельное спасибо за компакт-диск. Это просто СУПЕР!!!

## Катя

Спасибо, спасибо и еще раз спасибо за это умное, прекрасно мотивированное и аргументированное письмо! Мне особенно приятно было его читать, поскольку написано оно представительницей прекрасного пола.

Объясняю, с чего меня вдруг понесло в эту степь. Пара женоненавистников (Геймер с главвредом) устроили такой геноцид, который никакому ИР не снился. В результате среди читателей девушек почти не осталось! Как показывает анкета, если раньше среди игроманов было 5% игроманок, то сейчас нас всего 2%. Зато, похоже, уцелели самые умные. Которые, судя по приведенному письму, дадут 100 очков форы мужскому большинству.

С удовлетворением высказав положительные эмоции по поводу письма, предо-

## Письмо №11

## Игромания-

**PУЛЕ333333333333333333333333-  
33333333333333333333333333  
COUNTER-STRIKE-PУЛЕ33333333333-  
333333333333333333333333**

Мой провайдер-

SUXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX

## Моя училка математики-

SUXX-  
XXX

Саша [kesha@megalink.ru]

## Катя

Всего хорошего! И до встречи в следующем номере.

## Геймер

Аналогично — до скорого! Да, и чуть не забыл. Всем блюстителям страниц сообщаю, что следующая "Почта" будет обычного размера. ;) Нынешняя — исключение, по понятным причинам.

✓ Катя  
Геймер

С вами были:

Катя (kat@igromania.ru)

и Геймер ([gamer.sobaka.igromania.ru](http://gamer.sobaka.igromania.ru))



# Вредные Компьютерные Советы

Посвящаются Григорию Остеру

Если хочешь сжать винчестер  
и удвоить емкость диска,  
Нужно диск в тисках слесарных  
хорошенечко потискать!

Если хочешь емкость диска увели-  
чить бесконечно,  
Нужно жесткий накопитель поло-  
жить под пресс кузнечный.  
Правда, после этих сжатий нако-  
питель станет плоским,  
Но удобство очевидно — он не  
будет слишком жесткий!

Если ENTER западает  
На чужой клавиатуре,  
Ты облей ее кефиром,  
А потом помой под душем,  
Посильнее вдарь ей ломом,  
Стукни пару раз об стенку,  
Со стола швырни-ка на пол,  
Походи по ней ногами...  
На чужих клавиатурах  
Это очень помогает.

Если секретарша босса  
Интерес к вам потеряла,  
Бутербродами не кормит  
И на кофе не зовет,  
На ее мышинный коврик  
Вылейте немного клея,  
И она вам сразу скажет  
Очень много теплых слов.

Если ваше руководство  
Вам прозрачно намекает,  
Что заказчик будет завтра,  
А заказ пока стоит,  
Оставайтесь на работе

И всю ночь играйте в «диггер»,  
И, взглянув на вас, заказчик  
Крайний срок перенесет.

Если ваш любимый чайник  
В тройнике лишен розетки,  
То за это преступленье  
Надо строго наказать.  
И недрогнувшей рукою  
Вынуть из розетки сервер,  
Чтобы все вокруг узнали,  
Что пришла пора пить чай.  
Если на клавиатуре  
Западет пара клавиш,  
Это значит — вы ударник  
И вообще герой труда.  
Незаметно поменяйтесь  
Ей с бездельником-соседом:  
У таких клавиатуры  
Не стареют никогда!

Если ваш руководитель,  
Заблуждаясь, утверждает,  
Что в его машине вирус  
И он вами занесен,  
То, когда он отлучится,  
Выньте из нее винчестер  
И в кастрюле кипятите,  
Пока вирус не помрет.

Если вашим сослуживцам  
Дали премию большую,  
А про вас совсем забыли  
И не дали никакой,  
Вместо краски влейте в принтер  
Земляничное варенье.  
И про вас в учрежденье  
Не забудут никогда!

Если вдруг на твой винчестер  
Просочился злобный вирус,  
Не лечи его «Лозинским».  
Вирус тоже хочет жить!  
Зараженные программы  
Раскидай по BBS'ам,  
И тебя твои коллеги  
Будут часто вспоминать.

Если вдруг в твоей программе  
Обнаружил глюк заказчик,  
Не выискивай ошибку:  
Ты не можешь быть не прав!  
Объясни ему, зануде,  
Что он чайник и бездарность,  
И тебя он от игрушек  
Впредь не будет отвлекать

Если вдруг твоя машина  
Не работает, как надо,  
Ты по материнской плате  
Сильно стукни кулаком.  
Не поможет — бей кувалдой,  
Дай ногой по монитору...  
Объяснишь потом начальству:  
«Она первой начала!»

Если старые дискеты  
Пятый год лежат в коробке,  
Ходят слухи, что способны  
Размагнититься они.  
Чтобы данных не утратить,  
Из коробки вынь дискеты,  
Отыщи магнит побольше  
И опять их намагнить.

Если подлый компилятор  
Сообщает об ошибке.  
Значит, видимо, процессор  
Надо срочно поменять.  
Заменить попробуй мамку,  
Дисковод, видеокарту,  
Наконец, мышинный коврик.  
Может быть, проблема в нем?

Нет прискорбнее картины,  
Чем накрывшийся винчестер.  
И поэтому надежность  
При покупке проверяй.  
Попинай свой винт ногами,  
Покидай его об стенку,  
После вставь и, если «бэды»,  
Сразу требуй moneyback!

Разгоняя свой процессор,  
Не забудь про охлаждение.  
Регулярно (летом — чаще)  
Поливай его водой.  
Если ж после процедуры  
Он работать перестанет,  
Что ж, такое может случиться.  
Что поделаешь — замерз!

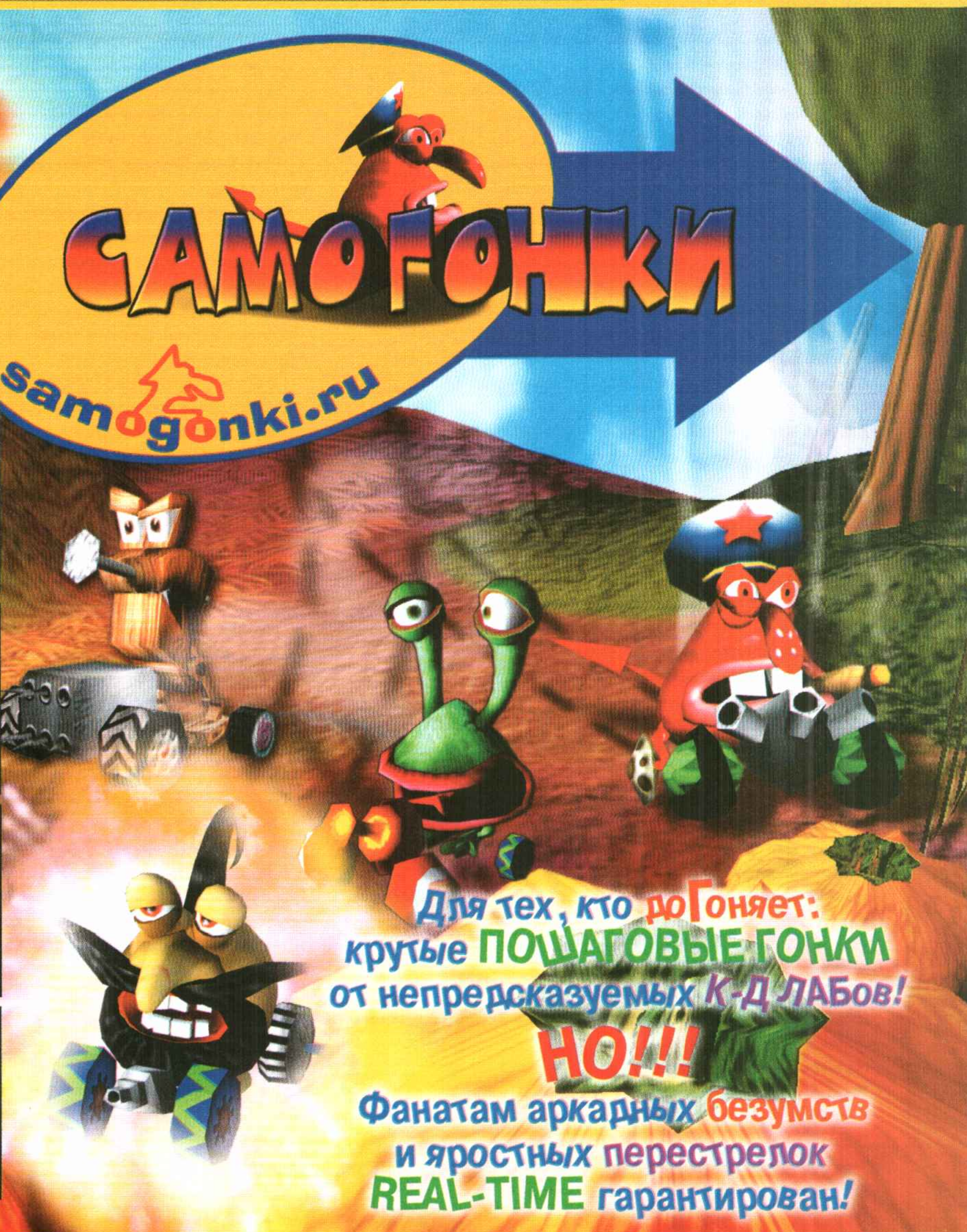
Если папа, или мама,  
Иль, того скверней, супруга  
Заявляет, что компьютер  
Им мешает ночью спать,  
Вынь из блока вентилятор!  
Это он жужжит, противный.  
И, включив машину, сможешь  
Наслаждаться тишиной.





# САМОГОНКИ

Samogonki.ru



Для тех, кто догоняет:  
 крутые **ПОШАГОВЫЕ ГОНКИ**  
 от непредсказуемых **К-Д ЛАБОВ!**

**НО!!!**

Фанатам аркадных безумств  
 и яростных перестрелок  
**REAL-TIME** гарантирован!



# СТАРКРАФТИЗМЫ

Первый раз Corsair закинул невод...  
 Перевербованному Ультралиску в зубы не смотрят.  
 Одна нога здесь, другая там, а голова на Аюре.  
 Большому Battlecruiser'у — большого Scourg'a.  
 Сколько зерлинга ни корми, а он все равно ест!  
 Усы, лапы и хвост — вот мои документы! (c) Zergling  
 Салат мясной «Ошибка GHost'a».  
 В тихом омуте зерги водятся.  
 Не имей 100 рублей, а имей 100 минералов. (c) Drone  
 Чем дальше в лес, тем толще люркеры.  
 А вдоль дороги люркеры зарыты. И тишина...  
 Оптимист — человек, не знающий, что рядом зарыт люркер...  
 Хорошо быть свободным... Но лучше быть зарытым. (c) Lurker  
 Зерлинги плакали, кололись, но продолжали жрать кактус...  
 Zerg есть... Он не может не есть.  
 Любишь кататься? Люби и катайся. (c) Overlord  
 Пришел, увидел, укусил. (c) Zergling  
 Хорошо там, где нас пока нет. (c) Zerg  
 Красиво жить не запретишь, но помешать можно! (c) Zerg  
 Не имей сто минералов, а имей наглую рожу. (c) Drone  
 Работа не волк, а большое свинство! (c) Drone  
 На всякую хитрую дырку есть специальный гаечный ключ. (c) SCV  
 Работа — не волк, а произведение силы на расстояние. (c) Probe  
 Ничего не вижу, ничего не слышу, ничего никому не скажу. (c) Observer  
 Солнце светит прямо в глаз. (c) Observer  
 За здоровье тех ворот, из которых весь народ! (c) Opening Warp Gate  
 Наши мысли чисты, наши цели ясны... (c) Protoss  
 High Templar'ы всех стран, объединяйтесь! (c) Archon's  
 В поисках СЕБЯ. (c) Dark Templar  
 Берегите Hatchery, мать вашу! (c) Hatchery  
 Друзей надо кормить, а то разбегутся. (c) Hatchery  
 Чтoб я видел тебя на костылях, а ты меня — одним глазом! (c) Zerg vs Protoss  
 А у тебя есть план?... (c) Mariner vs Mariner  
 Автомат не роскошь, а средство общения. (c) Mariner  
 Нам все равно, стимпак или пулемет, лишь бы с ног валило! (c) Mariner  
 Не откладывая на завтра то,  
 что можно вколоть сегодня (c) Mariner vs StimPack  
 А не вколоть ли нам стимпак? (c) Mariner's  
 Хорошо смеется тот, кто стреляет первым! (c) Mariner  
 Сидишь в бункере, тут танк над тобой пролетает... (c) «Воспоми-  
 ния стимпакнутого маринера».  
 Не шути! С ОГНЕМ! (c) FireBat  
 И дым копченостей нам сладок и приятен. (c) FireBat  
 Тает в дымке город Химки! (c) FireBat  
 Днем с огнем — ночью разогнем. (c) FireBat  
 Что общего между Багдадом и Хиросимой? — Ничего... пока... (c) Ghost  
 А Вас я попрошу остаться.... (c) LockDown  
 Точность — вежливость снайперов. (c) Ghost  
 Наступил вечер, солнце зашло, а нуклерки все падали и падали...  
 Ничто не красит медика так, как перекись водорода.  
 Время лечит, но медик — быстрее.  
 Назвался маринoм — полезай в бункер.  
 Сделать из зерлинга слона нетрудно, труднее его прокормить.

За двумя зерлингами погонишься — от обоих по морде получишь.  
 Фунт зерлингов...  
 Люркер ищет, где глубже, а марин — где нет люркера.  
 Киндер-сюрприз. (c) Lurker  
 Фаербаты! Сегодня субботник. Приказываю — собрать все кир-  
 пичи и сжечь.  
 Мышка бежала, хвостиком махнула, яичко упало и разбилось. И оттуда  
 вылезла пара голодных зерлингов. (c) Дарвин. «О происхождении видов».  
 Ядерная бомба всегда попадает в эпицентр.  
 Голодному дефайлеру зерлинг совсем не товарищ...  
 Во имя Овера, и Ларвы, и святого Хатч'а...  
 Зерлингу палец в рот не клади... А клади туда что-нибудь 12 ка-  
 либра минимум.  
 Пожурим — увидим. (c) Zergling.  
 Вдруг в земле открылся люк — не пугайтесь, это люрк!  
 Псишторм соске не игрушка.  
 Зерг — это состояние души...  
 Сделаем плохо там, где нас нет. (c) Zerg  
 Терран — это только звучит гордо...  
 Хороший протосс — мертвый протосс. (c) Terrans  
 Хороший терран — мертвый терран. (c) Protoss  
 Хороший протосс — он как мертвый терран. (c) Zerg  
 Бог создал людей, а люди создали StarCraft.  
 Пир во время чумы (пачка зерлингов + дефайлер).  
 Ничто так не красит пачку крейсеров, как Plague+EnsHare+Acid  
 Spores. (c) Zerg  
 Люблю грозу в начале мая... (c) High Templar  
 «Ультрал, гидрал... Кто получится, тот и получится...» — ворчала  
 ларва, оукливаясь.  
 Съесть не съем, но понакусываю... (c) Zergling vs Zealot  
 Одна нога здесь, другая там — лезет ультрал через Nydus Canal.  
 Море кровищи, конечности в ряд — люркер сливает пехоты отряд.  
 Не тормози! Стимпакни!  
 Вас много, но мы в тельняшках. (c) Marines vs Zerglings  
 Базилио и Алиса спешили на Поле Чудес — они еще не знали, КОГО  
 зарыл там Буратино.  
 Не рой другому яму — вырой ее себе. (c) Burrow  
 Мирный атом в каждом дроне. (c) Irradiate  
 Поздравляем! Через три с половиной минуты от начала игры три ва-  
 ши хатчери родили вам 18 зерлингов. Теперь вы Отец!  
 Infested Terran убит при  
 попытке покончить с собой.  
 Вскрытие зерлинга по-  
 казало, что зерлинг умер  
 от вскрытия. (c) Dark  
 Templar  
 Скоро сказка сказыва-  
 ется, да не скоро круизер  
 делается.  
 Что было раньше —  
 дрон или хатч?  
 Семеро в раше одного  
 не ждут.





N  
P  
O  
IMMORTAL







# Baldur's Gate II

Shadows of Amn



SEP 0

# MAHUA



# ПОДПИСКА на журнал «Игромания»

Если вы хотите постоянно получать «Игроманию», не завися от периодичности появления журнала в местах вашего проживания, то вы можете избавиться от головной боли, просто подписавшись на журнал. Кроме того, таким образом вы решите проблему покупки журнала с диском, так как он часто очень быстро пропадает из продажи и потом его уже нигде не найдешь.

## Подписка на 2-е полугодие 2001 года во всех отделениях связи России и СНГ

1. В объединённом каталоге «Пресса России». Подписной индекс на журнал «Игромания» 38900 и на журнал с диском («Игромания» + CD) – 29166. (Адресная система экспедирования – издания направляются подписчику заказными бандеролями).

2. В каталоге «Газеты. Журналы» агентства «Роспечать». Подписной индекс на журнал «Игромания» 80288 и на журнал с диском («Игромания» + CD) – 80289. (Карточная система экспедирования).

## Редакционная подписка

Ничего сложного в оформлении нет — все ваши действия детально расписаны ниже. Позже, когда будет приходить очередной номер, в ваш почтовый ящик будут кидать извещение; далее вы отправляете на почту и забираете журнал. Цены на редакционную подписку указаны с учетом доставки, так что доплачивать ничего не надо. На почте запросить с вас деньги могут только за хранение, если вы слишком долго не забирали журнал (не забывайте об этом, если уезжаете на каникулы или в отпуск).

### Для оформления подписки требуется сделать следующее:

1. Открываете журнал на последней странице, смотрите подписной купон и отмечаете в одном из квадратиков, в каком виде вы хотите выписать «Игроманию» (с диском или без) и на какой срок.

2. Далее вы заполняете подписной купон — разборчивым почерком вписываете свои имя-отчество-фамилию и адрес. Если у вас еще нет паспорта, то впишите кого-нибудь из родителей (согласовав это с означенным родителем).

3. Сумма, которую вам требуется оплатить, указана на купоне по каждому варианту подписки. Когда купон заполнен, вырезаете его и идете в ближайшее отделение «Сбербанка».

В «Сбербанке» вы берете бланк (скажете — форма №ПД-4) и заполняете его (образец заполнения смотрите на 159-й странице журнала). Заполненный бланк и деньги отдаете кассиру — в обмен получаете квитанцию. Вырезанный из журнала купон никому пока не отдаете — держите при себе.

4. Теперь вам осталось последнее: отправить квитанцию, заполненную в «Сбербанке», и журнальный купон нам в редакцию. Отправлять нужно письмом по самой обычной почте: 109559, Тихорецкий бульвар, д. 1, оф. 465. На конверте напишите: «Подписка». Другой вариант — можете выслать квитанцию и купон факсом, если таковой есть. Факс: (095) 975-74-09 (сначала звоните голосом).

Учтите, если ваше письмо будет идти слишком долго, то может получиться, что мы станем высылать вам журналы начиная не с того, который вы заказали, а только со следующего, но — все равно указанное вами количество.

Извещение



Форма № ПД-4

000 «Игромания-М»

(наименование получателя платежа)

7705301240

(ИНН получателя платежа)

№ 40702810400010000049

(номер счета получателя платежа)

в отделение №1 АКБ

(наименование банка и банковские реквизиты)

«Металлинвестбанк»

корр./сч. 30101810100000000163

БИК 044585163

Подписка на «Игроманию» + CD апрель-сентябрь 2002 г.

(наименование платежа)

Дата \_\_\_\_\_ Сумма платежа: 402 руб. 00 коп.

Платательщик (подпись) \_\_\_\_\_

Кассир

Квитанция

000 «Игромания-М»

(наименование получателя платежа)

7705301240

(ИНН получателя платежа)

№ 40702810400010000049

(номер счета получателя платежа)

в отделение №1 АКБ

(наименование банка и банковские реквизиты)

«Металлинвестбанк»

корр./сч. 30101810100000000163

БИК 044585163

Подписка на «Игроманию» + CD апрель-сентябрь 2002 г.

(наименование платежа)

Дата \_\_\_\_\_ Сумма платежа: 402 руб. 00 коп.

Платательщик (подпись) \_\_\_\_\_

Кассир

**Первым пятидесяти подписавшимся на журнал «Игромания» с компакт-диск на год предоставляется приз от компании «Никита»: стратегия «Parkan: Железная Стратегия» либо автосимулятор «Сафари Биатлон»!**



Вы можете подписаться на журнал «Игромания» на шесть (с сентября 2001 г. по февраль 2002 г.) или на двенадцать месяцев (с сентября 2001 г. по август 2002 г. включительно) с CD-ROM или без по редакционным (невысоким!) ценам. Для этого необходимо сначала сходить в отделение Сбербанка или любого другого внушающего вам доверие банка и оплатить стоимость подписки **до 6 августа**. Требуется, чтобы ваш платеж приняли, так как почтовые переводы не попадают на наш расчетный счет.

**Получатель вашего платежа — ООО «Игромания-М», ИНН 7705301240, р./сч. 40702810400010000049**

**в отделении №1 АКБ «Металлинвестбанк», корр./сч. ф30101810100000000163, БИК 044585163.**



На квитанции об оплате напишите, на сколько месяцев вы подписываетесь, например: «Подписка на «Игроманию» + CD (сентябрь — август)» и обязательно укажите свой адрес. Получив в подтверждение оплаты квитанцию, положите ее (или ксерокопию) в конверт вместе с подписным купоном (сам купон заполните на обороте этой страницы) и отошлите **до 6 августа** в редакцию по адресу: 109559, Москва, Тихорецкий б-р, д. 1, офис 465, «Игромания». Также принимаются отправления по факсу. Со всеми вопросами обращайтесь по тел./факс: (095) 975-7409, тел.: 975-7410.



## РУКОВОДСТВА И ПРОХОЖДЕНИЯ

«PARKAN. ЖЕЛЕЗНАЯ СТРАТЕГИЯ»	CD №04, 05'01	EUROPA UNIVERSALIS	CD №06'01	NOX	№3'00
«АГЕНТ»	CD №04'01	EUROPEAN AIR WAR	№4'99	ONI («ОНИ»)	CD №05'01
«АЛЛОДЫ 2: ПОВЕЛИТЕЛЬ ДУШ»	ЛКИ-5	EVIL DEAD: HAIL TO THE KING	CD №06'01	OUTCAST	№8'99
«АЛЛОДЫ: ПЕЧАТЬ ТАЙНЫ»	№6'98	EVOLVA	№6'00	OUTWARS	№6'98
«АЦТЕК: ПРОКЛЯТИЕ ЗОЛОТОГО ГОРОДА»	№2'00	F1 RACING SIMULATION	№6'98	PLANESCAPE TORMENT	№2'00
«АЦТЕКИ: БИТВЫ ИМПЕРИИ»	№10, 11'99	F-16: AGGRESSOR	№4'99	PRINCE OF PERSIA 3D	№10, 11'99
«АЭРОПОРТ»	№5'00	F-22 LIGHTING 3	№7'99; ЛКИ-5	PROJECT IGI	ЛКИ-10
«БАШНЯ ЗНАНИЙ 2: ОСТРОВ ДРАКОНОВ»	№9'99	FALLOUT TACTICS:		QUAKE 2 MISSION PACK: GROUND ZERO	№11'98
«В ПОИСКАХ УТРАЧЕННЫХ СЛОВ»	№4'99	BROTHERHOOD OF STEEL	№5'01, CD №06'01	QUAKE 3: ARENA	№2'00
«ДАЛЬНОБОЙЩИКИ 2»	CD №06'01	FIFTH ELEMENT, The	№11'98	REACH FOR THE STARS	CD №05'01
«ЗАТЕРЯННЫЙ МИР»	№6'00	FIGHTER SQUADRON: SCREAMIN DEMONS	№4'99	REAL MYST 3D	ЛКИ-10
«КОРСАРЫ: ПРОКЛЯТИЕ ДАЛЬНИХ МОРЕЙ»	№1'01; ЛКИ-10	FIGHTING FORCE	№6'98	REDLINE: GUNG WARFARE 2066	№6'99; ЛКИ-5
«НЕ ТОРМОЗИ»	№4'99	FINAL FANTASY VIII	№3'00	REQUIEM: AVENGING ANGEL	ЛКИ-5
«НЕЗНАЙКИНА ГРАМОТА»	№7'99	FLIGHT SIMULATOR 2000	№11'99	RESIDENT EVIL 2	№4'99
«НОВЫЕ БРЕМЕНСКИЕ»	№5'00	FLYI	№9'99	RE-VOLT	№9'99
«ОПЕРАЦИЯ: «ПЛАСТИЛИН»»	CD №05'01	FORCE 21	№9'99	RIANA ROUGE	№6'98
«ПОЛНЫЙ УЛЕТ»	ЛКИ-10	GIANTS: CITIZEN KABUTON	№2-3'01, CD №2-3'01; ЛКИ-10	ROLLERCOASTER TYCOON	№4'99
«ПРОТИВОСТОЯНИЕ 3» (SUDDEN STRIKE)	№12'00; ЛКИ-10	GROMADA	№6'99; ЛКИ-6	RUNE («ПУХА»)	№04'01, CD №04'01
«РОЗОВАЯ ПАНТЕРА: ФОКУС-ПОКУС»	№4'99	GUNMAN CHRONICLES	CD №04'01	SACRIFICE	№1'01; ЛКИ-10
«СКАЗАНИЕ О ДРАКОНЕ 2»	№6'98	HEAVY GEAR 2	№8'99; ЛКИ-6	SANITY: AIKEN'S ARTIFACT	№10'00; ЛКИ-10
«ШИЗАРИУМ»	ЛКИ-5	HEAVY METAL F.A.K.K	ЛКИ-10	SERIOUS SAM («КРУТОЙ СЭМ: ПЕРВАЯ КРОВЬ»)	CD №06'01
«ШТОРМ»	CD №05'01	HEROES CHRONICLES:		SETTLERS 4	CD №04'01
ACE VENTURA	№11'98	CONQUEST OF THE UND.	CD №11'00; ЛКИ-10	SHADOW COMPANY	№11'99
AGE OF EMPIRES 2: AGE OF KINGS	№11, 12'99	HEROES CHRONICLES:		SHADOWMAN	№11'99
AGE OF EMPIRES 2: THE CONQUERORS	№9'00	WARLORDS OF WAST.	CD №11'00; ЛКИ-10	SILVER: THE EPIC ADVENTURE	№6'99
AGE OF WONDERS	№1'00	HEROES OF MIGHT AND MAGIC 3	№4'99	SIMCITY 3000	№4'99
ALIENS VERSUS PREDATOR	№7'99	HIDDEN & DANGEROUS	№8'99; ЛКИ-5	SIMCOASTER	CD №04'01
AMERICAN MCGEE'S ALICE	№2-3'01, CD №2-3'01	HIRED TEAM: TRIAL	№9'00	SIMS, THE	№3'00
ANCIENT EVIL	№11'98	HITMAN: CODENAME 47	ЛКИ-10	SPORT CARS GT	№6'99
ARMOR COMMAND	№6'98	HOSTILE WATERS: ANTAEUS RISING	CD №06'01	STAR TREK: AWAY TEAM	CD №06'01
BALDUR'S GATE: TALES OF THE SWORD COAST	№6'99; ЛКИ-5	ICEWIND DALE	№8'00	STAR TREK: BIRTH OF THE FEDERATION	№7'99
BALDUR'S GATE 2:		ICEWIND DALE: HEART OF WINTER	CD №05'01	STAR TREK: VOYAGER – ELITE FORCES	CD №11'00; ЛКИ-10
SHADOWS		IMPERIALISM 2: AGE OF EXPLORATION	№6'99	STAR WARS EP. I: THE GUNGAN FRONTIER	№7'99
OF AMN	№10, 11'00, CD №11'00, №2-3'00, ЛКИ-10	IMPERIALISM	№6'98	STAR WARS EP. I: THE PHANTOM MENACE	№6'99; ЛКИ-5
BEAVIS & BUTT-HEAD DO U	№4'99	IMPERIUM GALACTICA 2	№5'00	STAR WARS: X-WING ALLIANCE	ЛКИ-5
BLACK & WHITE	CD №06'01	IN COLD BLOOD	ЛКИ-10	STARSHIP TROOPERS	CD №12'00; ЛКИ-10
BLADE OF DARKNESS	№04'01, CD №05'01	INCUBATION: THE WILDERNESS MISSIONS	№11, 12'98	STEEL PANTERS 3: BRIGADE COMMAND	№6'98
BLAIR WITCH 3: ELLY KEDWARD TALE	CD №2-3'01; ЛКИ-10	INVICTUS: IN THE SHADOW OF OLYMPUS	№4'00	STUPID INVADERS	CD №06'01
BLAIR WITCH 2:		JA 2.5: UNFINISHED BUSINESS	№1'01, CD №06'01	SUMMONER	CD №05'01
THE LEGEND OF COFFIN ROCK	CD №12'00; ЛКИ-10	JAGGED ALLIANCE 2	№8'99; ЛКИ-5	SUPERBIKE WORLD CHAMPIONSHIP	№4'99
BLAIR WITCH VOLUME 1: RUSTIN PARR	№11'00	JANE'S FLEET COMMAND	№6'99; ЛКИ-5	SYMBIOM	№4'99
BLOBJOB, The	№4'99	KINGDOM UNDER FIRE	CD №05'01	THIEF 2: THE METAL AGE	№5'00
BRAVEHEART	№9'99; ЛКИ-6	KINGPIN: LIFE OF CRIME	№8'99; ЛКИ-5	TOCA 2 TOURING CARS	№6'99
C&C: RED ALERT 2	CD №12'00, 2-3'01	KISS: PSYCHO CIRCUS – NIGHTMARE CHILD	№8'00	TOMB RAIDER 3	№4'99
C&C: TIBERIAN SUN – FIRESTORM	№4'00	KKnD 2: KROSSFIRE	№11'98	TOMB RAIDER 4: THE LAST REVELATION	№1, 2'00
C&C: TIBERIAN SUN	№10, 11'99; ЛКИ-6	KOHAN: IMMORTAL SOVEREIGNS	CD №06'01	TOMB RAIDER: CHRONICLES	№1'01; ЛКИ-10
CHAMPIONSHIP MANAGER 3 SEASON 2000/01	ЛКИ-10	LAMENTATION SWORD	№6'99	TOTAL ANNIHILATION: IRON PLAGUE	№4'00
CIVILIZATION: CALL TO POWER	ЛКИ-5	LEGACY OF KAIN: SOUL REAVER	№11'99	TOTAL ANNIHILATION: KINGDOMS	№8'99; ЛКИ-6
CIVILIZATION: TEST OF TIME	№9'99	LONGEST JOURNEY, The	№6'00	TRAFFIC GIANT	№8'00
CLIVE BARKER'S UNDYING	№04'01; CD №04'01	MAJESTY: THE FANTASY KINGDOM SIM	№4'00	TZAR: THE BURDEN OF THE CROWN	№2'00
CRUSADERS OF MIGHT AND MAGIC	№2'00	MALKARI	№6'99; ЛКИ-5	ULTIMA IX: ASCENSION	№1'00
CULTURES: THE DISCOVERY OF VINLAND	CD №2-3'01; ЛКИ-10	MDK 2	№6'00	UNREAL TOURNAMENT	№2'00
CUTTHROATS: TERROR ON THE HIGH SEAS	№11'99	MECH COMMANDER	№11, 12'98	URBAN CHAOS	№2'00
DAIKATANA	№6'00	MECHWARRIOR 3	№7'99; ЛКИ-6	WARHAMMER 40K: RITES OF WAR	№9'99; ЛКИ-6
DARK REIGN 2	№8'00	MECHWARRIOR 4: VENGEANCE	№1'01	WARHAMMER 40K: CHAOS GATE	№4'99
DARKSTONE	№9'99; ЛКИ-6	MESSIAH	№5'00	WARHAMMER: DARK OMEN	№6'98
DEMISE: RISE OF THE KU'TAN	№3'00	METAL GEAR SOLID	№10'00, CD №12'00, ЛКИ-10	WARLORDS: BATTLECRY	№8'00
DESCENT 3	№9'99; ЛКИ-6	MIDTOWN MADNESS 2	№10'00; ЛКИ-10	WARZONE 2100	ЛКИ-5
DESCENT FREESPACE 2	№11'99	MIDTOWN MADNESS	№7'99	WET: THE SEXY EMPIRE	№6'98
DESPERADOS: WANTED DEAD OR ALIVE	CD №06'01	MIG ALLEY	№9'99	WHEEL OF TIME	№1'00
DISCWORLD: NOIR	№9'99; ЛКИ-6	MIGHT & MAGIC 8	№3, 4'00	WILD METAL COUNTRY	№6'99
DOMINION: STORM OVER GIFT 3	№11'98	MIGHT & MAGIC 7	№7, 8'99; ЛКИ-5	WING COMMANDER: SECRET OPS	№11'98
DRAKAN: ORDER OF THE FLAME	№9'99; ЛКИ-6	NASCAR REVOLUTION	№4'99	WIZARDS & WARRIORS	№2-3'01; CD №04'01
DUNGEON KEEPER 2	№7, 8'99; ЛКИ-6	NEED FOR SPEED: HIGH STAKES	№7'99	WORMS: ARMAGEDDON	№4'99
ESCAPE FROM MONKEY ISLAND	№12'00; ЛКИ-10	NO ONE LIVES FOREVER	ЛКИ-10	ZEUS: MASTER OF OLYMPUS	CD №12'00, №05'01

ЛКИ — серия книг «Лучшие компьютерные игры»; символы «CD» перед номером журнала означают, что руководство или прохождение находится на диске соответствующего номера.

## ПОДПИСНОЙ КУПОН

Я хочу подписаться на журнал «Игромания»

- ☐ на 6 месяцев (сентябрь — февраль 2002 включительно) — 312 руб.  
☐ на 6 месяцев (сентябрь — февраль 2002 включительно) с CD-ROM — 432 руб.

- ☐ на 12 месяцев (сентябрь — август 2002 г. включительно) — 624 руб.  
☐ на 12 месяцев (сентябрь — август 2002 г. включительно) с CD-ROM — 864 руб.

Фамилия, имя, отчество \_\_\_\_\_

Точный адрес: индекс \_\_\_\_\_

область (край, район) \_\_\_\_\_

город \_\_\_\_\_

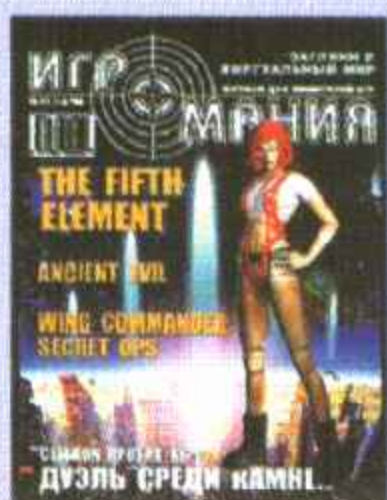
улица \_\_\_\_\_ дом/квартира \_\_\_\_\_

**БЕЗ КВИТАНЦИИ ОБ ОПЛАТЕ НЕДЕЙСТВИТЕЛЕН!**  
**ПОЛУЧЕНИЕ ЖУРНАЛОВ, ОПЛАЧЕННЫХ ПОЧТОВЫМ ПЕРЕВОДОМ, НЕ ГАРАНТИРУЕМ!**

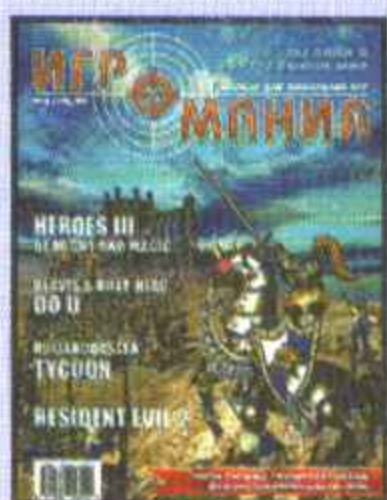




6 '98 - 10 р.



11 '98 - 10 р.



4 '99 - 10 р.



6 '99 - 10 р.



7 '99 - 10 р.



8 '99 - 10 р.



9 '99 - 10 р.



11 '99 - 10 р.



1 2000 - 20 р.



2 2000 - 20 р.



3 2000 - 20 р.



4 2000 - 20 р.



5 2000 - 20 р.



6 2000 - 20 р.



8 2000 - 30 р.



9 2000 - 30 р.



10 2000 - 30 р.



11 2000 - 35 р.



12 2000 - 35 р.  
с CD-ROM - 45 р



1 2001 - 40 р.



2-3 2001 - 40 р.  
с CD-ROM - 50 р



4 2001 - 40 р.  
с CD-ROM - 50 р



5 2001 - 40 р.  
с CD-ROM - 50 р



6 2001 - 45 р.  
с CD-ROM - 60 р



«Место действия:  
«Вавилон-5» - 40 р



Выпуск №5 - 30 р.



Выпуск №1 - 40 р.



Выпуск №2 - 40 р.



Выпуск №3 - 40 р.



Выпуск №10 - 60 р.

Варианты оформления заказа	Стоимость доставки
1. В редакции -1	0 руб.
2. С доставкой курьером на дом	40 руб.
3. Наложенным платежом -4	около 30 р. за каждые полные или неполные 0,5 кг. -5
4. На книжной ярмарке -6	0 руб. -7

## РАСШИФРОВКА СНОСОВ В ТАБЛИЦЕ

-1. Адрес редакции: Тихорецкий б-р, д.1 офис 465 (в 20 мин. пешком от м. Люблино)  
Схема проезда приведена ниже.

-2. Звонить с 10.00 до 18.00 кроме субботы и воскресенья.

-4. Вы будете платить на почте при получении бандероли.

-5. При доставке воздушным транспортом около 60 р.

-6. В с/к «Олимпийский» м. «Проспект мира» (подъезд 4 место 354).

-7. Стоимость входного билета на ярмарку 5 руб. Ассортимент, а так же цены на книги и журналы могут отличаться от тех, что указаны в журнале.





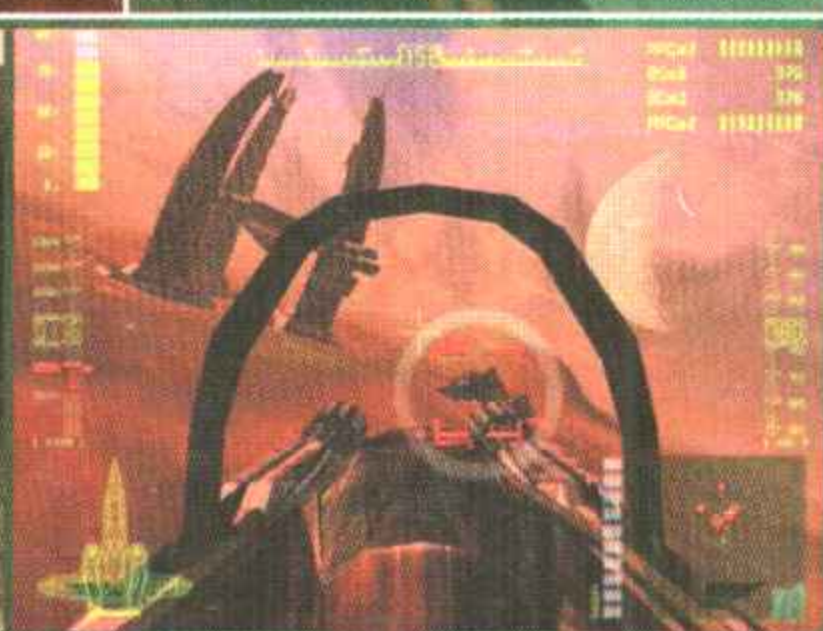
# ШТОРМ



- Больше чем просто экшн, больше чем просто симулятор: насыщенный сюжет игры создаст целый новый игровой мир.
- Поле боя — огромный континент. Потребуется бы 7 часов полета, чтобы пересечь его.
- Две нелинейные военные кампании, более 20 миссий в каждой из них. Плюс 3 миссии «Боевая тревога». Плюс 3 тренировочные миссии.
- Более 50 видов боевых единиц и более 150 видов наземных, воздушных и морских объектов.
- Возможность подбирать оружие своих летательных аппаратов с визуальным отображением. 16 типов оружия (энергетическое, огнестрельное, торпеды, ракеты обычные и самонаводящиеся), 14 типов летательных аппаратов.
- Упомянутая детализация графики.
- Объемный звук.

#### Системные требования:

Операционная система	Windows 95/98/ME/2000
Процессор	PII266, Celeron 300, Duron (рек. Pentium III, Athlon)
Оперативная память	64 Mb (128 Mb рекомендуется)
Видео	акселератор 2-го поколения, поддерж. Direct 3D (рекомендуется акселератор посл. поколения)
Свободное место на диске	650 Mb (750 Mb рекомендуется)
Звуковая карта	DirectX-совместимая
Управление	клавиатура, мышь, джойстик
CD-ROM привод	8-ми скоростной
Для игры в многопользовательском режиме LAN, TCP/IP	
Дополнительное ПО	DirectX 7.0, Internet Explorer 4.0 и выше
Внимание! Компания «Бука» не гарантирует работу компакт-диска на CD-R, CD-RW, DVD-R	



**Мидия**

информационная поддержка

**!Всё  
время**

103.7 FM  
66.8 УКВ



**бука**  
BUKA ENTERTAINMENT

[www.buka.ru](http://www.buka.ru)

По вопросам оптовых закупок: обращаться по тел. (095)111 5156, 111 5440, e-mail: [market@buka.com](mailto:market@buka.com)